TOP SECRET

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

MAJ-CZERWIEC '92

10/3

cena 10000

Scan by Vangis 2007
for RetroReaders

MEGA LO MANIA

MIECZE VALDGIRA
THE LORD OF THE RINGS
WING COMMANDER II

F-29 RETALIATOR

KONKURS SF

Index 379859



Zmiany. Part two.

Wprawdzie poprzedni numer Top Secretu stał pod znakiem zmian, jednak w porównaniu z rewolucją, do której doprowadził, był to zastój. Przede wszystkim nastąpiły zmiany personalne. Poprzedni zepsół odszedł, nowy przyszedł. O ile przedtem Top Secret był redagowany przez ludzi nie do końca rozsądnych i odpowiedzialnych, o tyle teraz wzięli się za niego ludzie do końca nierozsądni i nieodpowiedzialni, którym nikt przy zdrowych zmysłach nie powierzył by nawet koszenia trawnika. Efekty tego mogą być ciekawe i zaskakujące, nie tylko dla czytelników, również zepsół chwilami sam się dziwi efektom swojej pracy.

Właściwie jako przedstawiciel nowej obsady redakcji powinienem napisać kilka deklaraćji, a to że teraz będzie lepiej, ciekawiej, mądrzej, że dołożymy wszelkich starań i tak dalej. Praktyka uczy, że takie deklaracje wygłasza każdy, kto ma po temu okazję. Ta sama praktyka uczy również, że nikomu jeszcze nie udało się tych deklaracji dotrzymać - dobrze, jeśli efekty pracy nie są dokładnie przeciwne do zapowiadanych. Dlatego też żadnych zapowiedzi nie będzie. Jeżeli ktoś czuje potrzebę ich znalezienia w numerze, może je sobie sam własnoręcznie dopisać na dowolnym kawałku czystego miejsca w numerze (chyba jest takie gdzieś przy listach). Za niespełnienie w ten sposób przygotowanych deklaracji redakcja nie bierze odpowiedzialności.

Zmiany personalne to tylko część rewolucji, jaka przetoczyła się przez pomieszczenia redakcyjne. Jej druga część to takie małe, wredne stworzenia (koboldy?), kradnące co im wpadnie w ręce. Najpierw przydała im się korespondencja Top Secretu, która dostała nibynóżek i popełzła jak ameba w siną dal, potem pamięć z redakcyjnego komputera. Kości pamięci jak wiadomo mają własne nóżki, wystarczyło je więc zahipnotyzować, żeby wyszły z komputera i poszły na spacer. Komputer przez jakiś czas cierpiał na amnezję, co nie ułatwiło nam pracy, a tym bardziej grania w Retaliatora. W trakcie utarczek z tymi drobnymi przypadłościami okazało się, że ktoś się nie bał i ... ukradł nam cały miesiąc z kalendarza - dlatego też Top Secret wychodzi z opóźnieniem. Postanowiliśmy je wykorzystać w celu uporządkowanie numeracji pisma. Z numerowania kolejnych wydań liczbami porządkowymi (znaczy się 1, 2, 3 i tak dalej), przerzucamy się na numery 3/92, 4/92 itd. Ma się rozumieć, jak mawiał miś Uszatek, że numer 3/92 (maj-czerwiec) jest równocześnie Top Secretem dziesiątym, co zresztą zostało zaznaczone na okładce.

Zmiany dotyczą też ceny. Już poprzedni numer miał kosztować dziesięć tysięcy, ale nie kosztował. Zmiana ta następuje dopiero teraz, tak że cena pisma jest dokładnie tysiąc razy większa od jego numeru. Nie wynika z tego, że następny Top Secret będzie kosztował jedenaście tysięcy. Co będzie dalej - zobaczymy.

Postanowiliśmy połączyć w jedną całość rubryki opierające się na przychodzącej od Was poczcie. Zamiast Superów i Teczki Tajniaka będzie Pięknym za Nadobne, de domo Listy. Do odpowiadania na nie zaprzągliśmy kilka osób, każda z nich nie zna się na czymś zupełnie innym, dzięki czemu dysponujemy zepsołem rewelacyjnych dyletantów, potrafiących udzielić w ciągu dwóch tygodni wykrętnej odpowiedzi na piśmie na każdy temat. Jeżeli ich odpowiedzi nie będą Was satysfakcjonowały napiszcie - potrafię ich zmusić do roboty. Trawnik czeka.

Naczelny

MENU





Rubryki (nie) stałe



Index

Red. Nacz.
Marcin Borkowski (p.o.)
Redaguje Zespół
Opr. graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Konsultacja DTP
Wanda Roszkowska
Zdjęcia
Jerzy Stokowski
Fotoskład Protea Graf
Druk PWP„Gryf" S.A., Ciechanów
Wydawca
Spółdzielnia Bajtek
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.
Zastrzegamy sobie prawo do skrótów.
Nakład 90000 egz.

Scan by Vangis 2007

bardziej FICTION





Gry komputerowe i fantastyka naukowa mieszają się ze sobą od momentu, w którym obie rzeczy zaistniały na świecie. A było to wiele, wiele lat temu.

Najpierw była literatura fantastyczno naukowa. Niektórzy optymiści twierdzą, że jest nią już babiloński mit o Gilgameszu, inni szukają początków gdzieś w starożytnym Rzymie (Prawdziwa Historia Lukiana z Samosaty). Z oczywistych powodów są to czasy, które nas specjalnie nie interesują - stan świadomości komputerowej starożytnych rzymian był żenująco niski, że o babilończykach nie wspomnę. Zupełnie spokojnie można również pominąć następne kilkanaście wieków historii literatury, choć już w okolicach Juliusza Verne'a należałoby zacząć uważać, choć nie ze względu na pojawienie się komputerów. Zbliżamy się już jednak do powieści, które będą znajdować swoje odbicie w grach komputerowych.

Gry to zupełnie odrębny temat, nie mający z oczywistych względów tak długiej historii jak literatura. Pierwsze gry komputerowe powstały gdzieś na początku lat sześćdziesiątych. Ponad wszelką wątpliwość w okolicach roku siedemdziesiątego istniały gry na wielkich maszynach wyposażonych w terminale. Jak nietrudno się domyśleć, były to gry tekstowe i logiczne, wprost proporcjonalnie do możliwości terminali. Gry zręcznościowe to czasy późniejsze i zupełnie inny sposób podejścia do komputera.

W którym momencie mógł się pojawić jakiś element wspólny dla gier i literatury? Na samym początku. Gra tekstowa to znakomita okazja do wykorzystania istniejącej powieści. A dlaczego? To pytanie trzeba trochę rozszerzyć - nie powinno ono dotyczyć tylko gier tekstowych, ale wszystkich rodzajów gier naraz.

Powodów, dla których w grach wykorzystuje się pomysły wzięte z literatury (albo lepiej - filmów), jest kilka. Pierwszy, chyba najczęstszy, to chęć oparcia się na cudzej popularności. Jeżeli książka Neverending Story cieszy się dużym powodzeniem, kręci się na jej podstawie film, bo wiadomo że ludzie chętnie go obejrzą. Jeżeli film odnosi sukces, trzeba ten sam pomysł wykorzystać jeszcze raz - pisząc grę opartą o ten sam pomysł, podobny scenariusz, czy choćby o samą główną postać. Tak było na przykład z Conanem. O ile między powieściami Howarda a filmem było dużo wspólnego, o tyle w kolejnych Barbarianach coraz bardziej postać silnego gościa z długim mieczem, walącego wszystkich po łbach, dominowała nad jakimkolwiek związkiem z pierwowzorem.

Drugi powód jest nieco bardziej złożonej natury. Dobra gra komputerowa wymaga wykreowania przez autora scenariusza jakiegoś świata, w którym mogą się poruszać postacie. Stworzenie takiego świata wcale nie należy do łatwych zadań, zwłaszcza że musi być on na tyle pociągający, by ludzie chcieli go poznawać, bez czego gra nie może liczyć na popularność. Czy można sobie wyobrazić prostsze rozwiązanie w takiej sytuacji, niż wykorzystanie czyjegoś pomysłu - zaadaptowanie istniejącego świata i zamieszkujących go postaci (np. Shire i Hobbici) do potrzeb scenariusza gry?

Jest wreszcie trzeci powód, dla którego fantastyka naukowa stanowi często źródło natchnienia dla twórców gier. Jest nim fascynacja. Czasem pomysł, idea, drobny fragment jakiejś powieści zapładnia wyobraźnię i pozwala na wymyślenie całej historii, mogącej stanowić podstawę gry. Tak było z Puszką Pandory (taka Spectrumowa tekstówka) - pomysł poszukiwania rakiety, ukrytej gdzieś na wyspie, pochodził z powieści Głowa Kasandry, choć sama gra nie miała z powieścią nic wspólnego.

Powyższe rozważania, choć oparte na literaturze fantastyczno naukowej, mają znacznie szerszy sens. Gry czerpią bowiem również z powieści sensacyjnych i filmów. Mechanizmy, powodujące zapożyczenia, pozostają jednak te same. Nie od rzeczy będzie zwrócić jeszcze uwagę na jeden drobiazg - twórcy gier znacznie częściej czerpią z filmu, niż z literatury. Powód jest prosty - film jest zwykle znacznie popularniejszy niż najlepsza książka, głównie dlatego, że jego odbiór wymaga znacznie mniejszego wysiłku niż przeczytanie książki. Jest to jednak temat dla socjologów, a nie miłośników gier.

Marcin Borkowski

Nie samymi grami człowiek żyje - czasem trzeba obejrzeć jakiś film, czasem warto też przeczytać jakąś książkę. Nos mi mówi, że wśród czytelników Top Secret jest sporo takich, którzy w chwilach wolnych od machania joystickiem zaczytują się fantastyką naukową. Dla nich jest poniższy konkurs.

Przegrzebałem się przez moją bibliotekę i wybrałem dziesięć książek. Potem wybrałem z nich odpowiednie cytaty (przy okazji czytając część książek po raz kolejny, dlatego operacja zajęła mi calutką niedzielę). Teraz Wasza kolej. Wytężcie swoje mózgownice, pogmerajcie w szarych komórkach i przypomnijcie sobie, z jakich książek (i jakich autorów) pochodzą wybrane cytaty. Punktacja będzie prosta - za dobry tytuł pół punktu, za dobrego autora drugie tyle. W sumie - dziesięć punktów do wzięcia. Najlepsi (a nigdzie nie jest powiedziane, że high score to będzie całe 10!) dostaną nagrody książkowe - ma się rozumieć, będzie to fantastyka naukowa. Żeby ułatwić Wam (i sobie) życie, przygotowaliśmy

niż SCIENCE

kupon, na którym powinniście wpisać swoje typy. Kupon ten (oryginał!) uprawnia równocześnie do wzięcia udziału w konkursie. Termin nadsyłania rozwiązań upływa w momencie, gdy w kioskach pojawi się następny Top Secret.
Do roboty, do bibliotek, do książek!

Borek

***

Paul czekał na piasku poza torem podejścia gigantycznego stworzyciela. Nie mogę czaić się jak przemytnik - w niecierpliwości i podenerwowaniu - upomniał sam siebie. - Muszę być skrawkiem pustyni. - Stwór był już zaledwie o minuty drogi, wypełniając ranek ciernym wizgiem swojej wędrówki. Olbrzymie kły w okrągłej jaskini jego paszczy otwierały się niczym wielki kwiat. Bijąca z niej woń przyprawy zawisła w powietrzu. Filtrfrak na ciele Paula leżał jak ulał i tylko mgliście zdawał on sobie sprawę z wtyków nosowych, z maski oddechowej. Nauki Stilgara, żmudne godziny spędzone na piasku, przesłoniły wszystko inne.

***

Poruszali się z szybkością zaledwie dwóch węzłów, gdyż bali się, że wielkie, galaretowate cielsko może się wyślizgnąć z niezbyt ciasnej uprzęży. Poza tym wynurzanie się musiało i tak potrwać przynajmniej trzy godziny, aby Percy mógł stopniowo przystosować się do zmiany ciśnienia. Była to chyba przesadna ostrożność, gdyż nawet oddychające powietrzem - a zatem bardziej wrażliwe - kaszaloty pokonują takie różnice ciśnienia w ciągu dziesięciu czy dwudziestu minut, ale doktor Roberts chciał uniknąć najmniejszego nawet ryzyka w stosunku do tej niezwykłej zdobyczy.

***

W tym momencie przyniósł klucze bakalarz czarnej magii, Magnus Fiodorowicz Redkin, grubas ustawicznie zaaferowany i obrażony na cały świat. Bakalaureat otrzymał trzysta lat temu za wynalezienie portek-niewidek. Od tego czasu Redkin bez przerwy je udoskonalał. Portki-niewidki najpierw przeobraziły się w pludry-niewidki, potem w szarawary-niewidki, wreszcie od niedawna zaczęto o nich mówić jako o dżinsach-niewidkach. Ani rusz nie mógł z nimi dojść do ładu. Na ostatnim seminarium czarnej magii, gdy wygłaszał któryś z rzędu referat: "O pewnych nowych własnościach spodni-niewidek Redkina", znów się zblamował. W czasie pokazu zmodernizowanego modelu coś się zacięło i spodnie zamiast uczynić niewidzialnym wynalazcę, naraz z głośnym pstryknięciem zniknęły same.

***

Słuchając go wierzyłem, że naprawdę dojdziemy do Karhidu przez tysiąc dwieście kilometrów gór, wąwozów, rozpadlin, lodowca, wulkanów, zamarzniętego bagna lub zatoki, wszystko pustynne, bezludne, wśród zamieci, w środku zimy, w środku epoki lodowcowej. A on siedział i robił notatki z tą samą upartą, cierpliwą skrupulatnością, którą obserwowałem u szalonego króla wmurowującego na rusztowaniu zwornik łuku, i powiedział: "Kiedy dotrzemy do Karhidu".
Jego "kiedy" nie było bynajmniej nieokreśloną nadzieją. Planował dotarcie do Karhidu w czwartym dniu czwartego miesiąca zimy, arhad anner. Mieliśmy wyruszyć nazajutrz, trzynastego dnia pierwszego miesiąca, tormenbod thern. Nasza żywność, o ile mógł to obliczyć, dawała się rozciągnąć na trzy geteńskie miesiące, czyli siedemdziesiąt osiem dni. Mieliśmy więc robić po osiemnaście kilometrów dziennie przez siedemdziesiąt dni i dojść do Karhidu w dniu arhad anner. To było ustalone. Teraz nie pozostawało nam nic innego jak porządnie się wyspać.

***

Mijały dziesiąte części sekundy. Karafka z częścią nie rozlanej wódki, która jeszcze przed moim przybyciem tutaj przetoczyła się nad krawędź stołu, a potem trwała na niej, jakby przylutowana - teraz wisiała już jakieś pięć centymetrów poniżej powierzchni stołu. Trwała w swym niezwykle zwolnionym, ale nieubłaganie kontynuowanym spadku na podłogę. Temu samemu prawu podlegał człowiek przechylony ponad przepaścią ulicy. Na co tu właściwie zużyłem tyle energii, skoro niczego nie dokonałem? Gdzie ukrywała się przyczyna mojego całkowitego wyczerpania? Patrzyłem dookoła siebie: ponad popielniczkami stały szare słupki wirującego w powolnym tempie popiołu, zdmuchnięte moimi ruchami nie dopalone zapałki zaśmiecały obrus, wyżej unosiło się kilka zmiętych bibułkowych serwetek, włosy obecnych falowały w łagodnym ruchu powietrza.

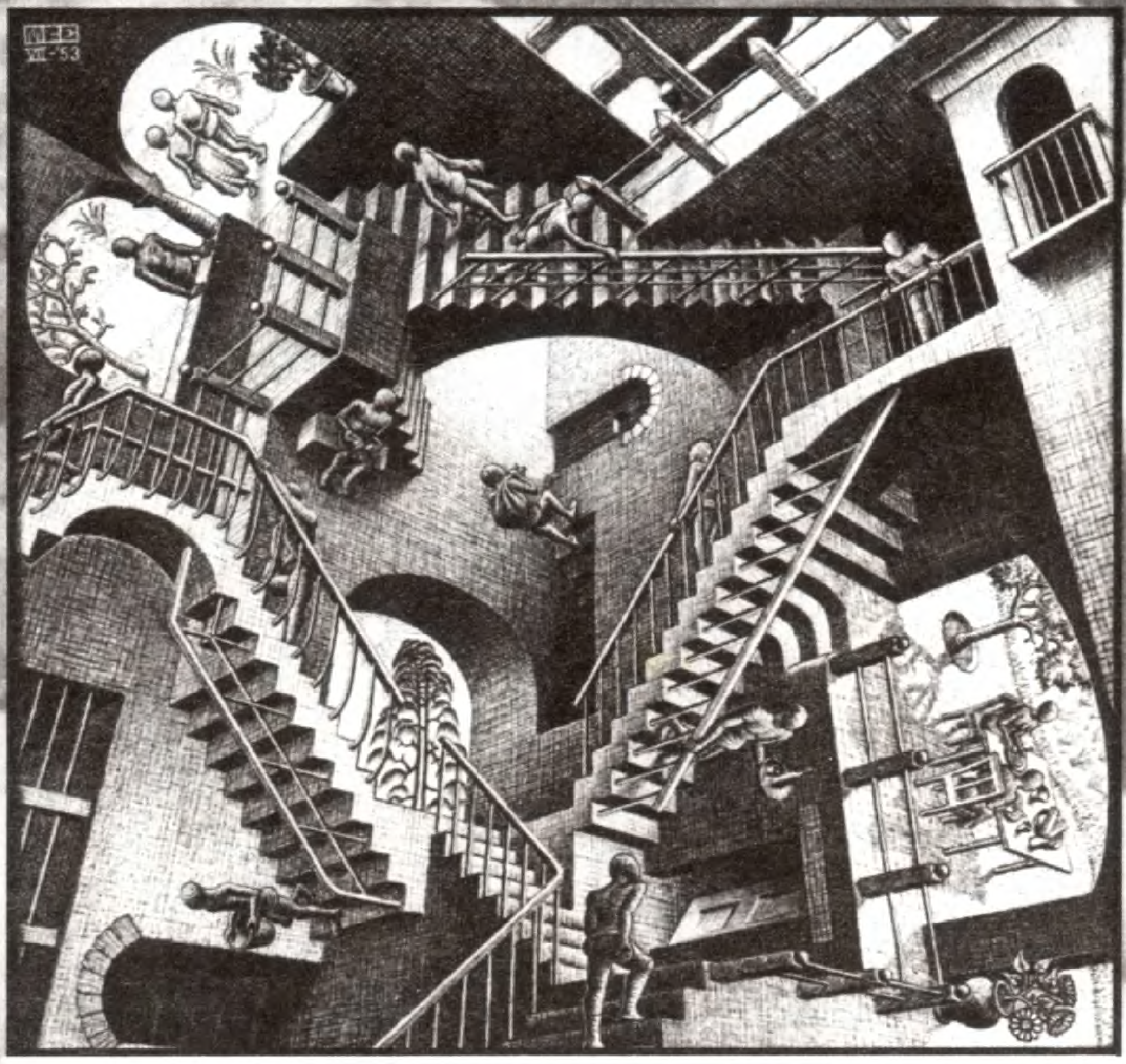
***

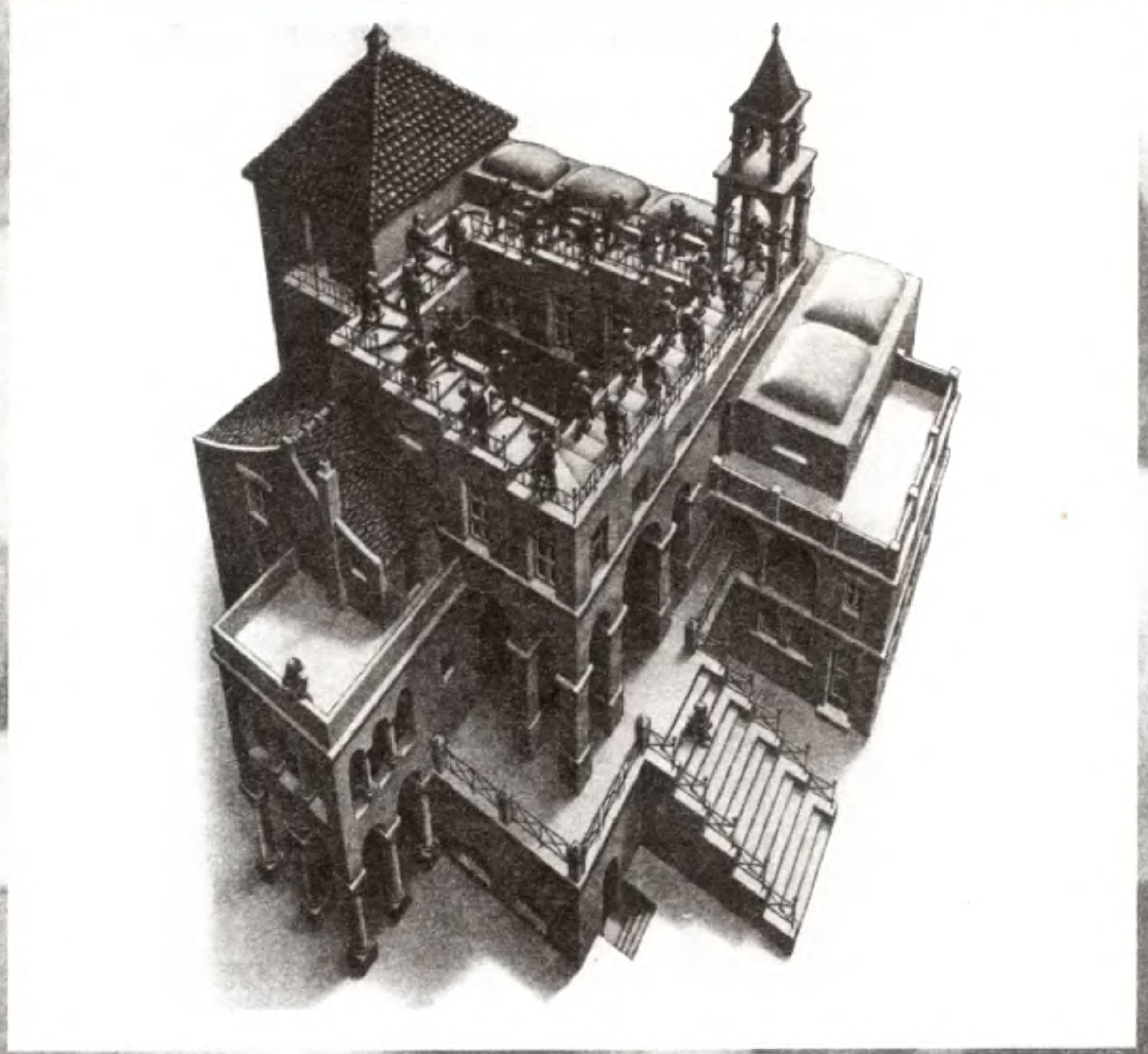
Hardin spojrzał na swój własny [zegarek], a potem na szklaną półkulę, absolutnie pustą, która zajmowała połowę pomieszczenia. Była to jedyna cecha wyróżniająca je spośród innych pomieszczeń. Nic więcej nie wskazywało na to, że gdzieś tutaj rozpada się z wolna odrobina radu aż do tej, precyzyjnie odliczonej chwili, kiedy opadnie blaszka, połączenie zostanie zamknięte i...
Światła przygasły.
Nie zostały wyłączone normalnie, lecz zżółkły i rozpłynęły się tak nagle, że Hardin aż podniósł się z miejsca. Spłoszony, spojrzał na sufit, a kiedy z powrotem przeniósł wzrok na szklaną kabinę, nie była już pusta.
Zajmowała ją jakaś postać - postać w fotelu na kółkach.

***

Ośmiornica piaskowa winna skończyć z ofiarą jak najszybciej w swoim własnym interesie. Przewlekająca się szamotanina ściągała uwagę jej wrogów wierzbomordów, stworzenia bowiem, które ją naśladowały, stały się jej śmiertelnymi rywalami. Właśnie ruszyły na nią dwa naraz, przedzierając się pod piachem tak, że tylko liście widniały nad powierzchnią jak niewinne krzaki, i bruzda na ruszonej ziemi w tyle. Zaatakowały z marszu, bez chwili wahania. Ich długie, sękate korzenie miały straszliwą siłę. Każdy wierzbomord ze swej strony uchwycił za macki ośmiornicy piaskowej. Poznała ten śmiertelny uścisk, orientowała się w jego potwornej mocy. Wypuszczając ludzi z objęcia stanęła do walki o własne życie. Z rozwartym dziobem, z okrągłymi z przerażenia oczami wydźwignęła się z piachu jednym podrzutem, od którego grupa poleciała na wszystkie strony. Gwałtowne szarpnięcie któregoś z wierzbomordów powaliło ją na grzbiet.







***

Z ulicy dobiegł głuchy łoskot. Ziemia uciekła spod nóg. Zatrzęsły się półki. Stosy talerzy, jak rzucone przez niedoświadczonego żonglera, rozleciały się po sklepie. Filiżanki i czajniki rozpryskiwały się o lady, celuloidowe lalki i pluszowe misie zeskoczyły na podłogę, kolorowe chustki i powłoczki wzleciały w powietrze niczym czarodziejskie dywany, a stojaki z garniturami i płaszczami zaczęły sunąć ku wyjściu, co sprawiało wrażenie, jakby chciały ewakuować się na ulicę śladem staruszek, które uciekły ze sklepu z wielkim krzykiem i płaczem. Porozbijane flakony perfum i wody kolońskiej wypełniły lokal niepowtarzalnym i fantastycznym bukietem aromatów. Z sufitu płatami opadał tynk.
Grubin jedną ręką chwycił przezroczystą torbę z resztkami wyrzutni rakietowej, drugą zaś podtrzymał chwiejącą się Szuroczkę Rodionową. Był jedynym, który nie stracił głowy.
- Zachować spokój! - krzyknął. [...]
O jakieś trzydzieści metrów od wejścia do sklepu jezdnia zapadła się i w dziurze tylnymi kołami utknęła załadowana ciężarówka do przewozu drewna. Kurz jeszcze nie zdążył opaść, kłębił się wokół samochodu, i migocąc w słońcu, nadawał całemu widokowi jakiś niesamowity, nieziemski charakter.

***

Między moimi nogami przebiegł szczur i wyprzedzając mnie pobiegł dalej. Poświeciłem za nim. Smuga światła padła na jakąś rudawą nieruchomą masę, leżącą na dolnej powierzchni rury, o kilka kroków przede mną. Podszedłem bliżej, oświetlając rudy kłąb. To były szczury. Sterta martwych, nieruchomych szczurzych ciał... Nie! Nieruchomych, lecz...
Jeden z nich zawisł w powietrzu, nad innymi, jakby skamieniał w skoku i trwał w tym zawieszeniu, nie poruszjąc łapkami ani wyprężonym ogonem. Inne, skłębione niżej, miały otwarte, błyszczące oczy, niektóre ogony sterczały ku górze, u niektórych pyszczki były otwarte, ukazujące rzędy ostrych zębów. Trwały w przypadkowych pozach, jakby sfotografowane w migawkowym zdjęciu...
Stałem przez chwilę ogłupiały, nim spojrzałem na górną powierzchnię rury, nad szczurami. W górę biegł kiedyś szyb, studzienka podobna do tej, którą przed chwilą schodziłem. Teraz zatkana była dnem metalowego walca. O trzy kroki przede mną, w nieczynnym widać od dawna odcinku pionowego przewodu kanalizacyjnego, tkwił [...]. Widziałem właśnie dolną jego część, zawierającą prawdopodobnie instalację, nazwaną przez "Mefiego" "soczewkami grawitacyjnymi".

***

There were rockets like a flight of scintillating birds winging with sweet voices. There were green trees with trunks of dark smoke: their leaves opened like a whole spring unfolding in a moment, and their shining branches dropped glowing flowers down upon the astonished hobbits, disappearing with a sweet scent just before they touched their upturned faces. There were fountains of butterflies that flew glittering into the trees; there were pillars of coloured fires that rose and turned into eagles, or sailing ships, or a phalanx of flying swans; there was a red thunderstorm and a shower of yello rain; there was a forest of silver spears that sprang suddenly into the air with a yell like an embattled army, and came down again into the Water with a hiss like a hundred hot snakes. And there was also one last surprise [...]. The lights went out. A great smoke went up. It shaped itself like a mountain seen in a distance, and began to glow at the summit. It spouted green and scarlet flames. Out flew a red-golden dragon - not life-size, but terrible life-like: fire came from his jaws, his eyes glared down; there was a roar, and he whizzed three times over the heads of the crowd. They all ducked, and many fell flat on their faces. The dragon passed like an express train, turned a somersault, and burst over Bywater with a deafening explosion.

Do zilustrowania tego artykułu wykorzystano reprodukcje rysunków holenderskiego grafika M.C.Eschera.



Kto by pomyślał, że znaleziony wiele lat temu przez Bilbo Bagginsa pierścień stanie się przyczyną tak wielkich kłopotów i że okaże się poszukiwanym od dawna Jedynym Pierścieniem, wykutym przez Saurona.

Zaczęło się niewinnie, od wspaniałego pokazu sztucznych ogni zorganizowanego przez Gandalfa. W czasie 111 urodzin Bilbo Bagginsa solenizant... zniknął. Wielu hobbitów uznało to za bardzo niesmaczny żart. Bilbo założył pierścień i stał się niewidzialny, o czym jednak całe towarzystwo nie wiedziało. Po tym sławetnym pożegnaniu pierścień trafił do rąk Frodo Bagginsa, kuzyna Bilba, a sam Bilbo wyruszył do siedziby elfów, Rivendell.

W siedemnaście lat później Frodo po rozmowie z czarodziejem Gandalfem zdecydował się na jedną z największych wypraw w historii Śródziemia - z Shire do Góry Przeznaczenia, gdzie pierścień miał zostać zniszczony. Biada bowiem wszystkim, jeśli trafi on w ręce Saurona. Gandalf obiecał, że do czasu urodzin Froda wróci do Bag End i wyruszy razem z nim. Tak się jednak nie stało.

Tu zaczyna się cała przygoda. Gra THE LORD OF THE RINGS przeznaczona jest TYLKO i wyłącznie dla fanatyków twórczości J. R. R. Tolkiena, jej akcja opiera się na słynnej trylogii tegoż autora pt. WŁADCA PIERŚCIENI. Jeżeli ktoś z was jeszcze nie przeczytał tego dzieła - to radzę zrobić to natychmiast i "przełknąć" od razu całość, czyli książki HOBBIT, WŁADCA PIERŚCIENI i SILMARILLON. Ich znajomość jest bardzo potrzebna. Nieprzypadkowo pod tytułem gry widnieje dopisek "vol I" - gra ta obejmuje akcję i miejsca zawarte w I tomie WŁADCY PIERŚCIENI (Wyprawa), czyli podróż z Bag End, poprzez cały Shire, Stary Las, Bree, Amon Sul, Rivendell, podziemne miasto Khazad-Dum, Lothlorien, wyprawę Anduiną aż po zdradę Boromira.

Gra poza znajomością (dobrą) WŁADCY PIERŚCIENI wymaga jeszcze znacznych umiejętności w posługiwaniu się językiem angielskim. Tekstu w tej grze jest bardzo dużo. Po uruchomieniu THE LORD OF THE RINGS można obejrzeć fragment książki, wprowadzający w opisaną powyżej historię. Towarzyszy temu muzyka, jaką rzadko słyszy się na Amidze. Po zaiste szokującej czołówce czas na mały zawód - plansza gry nie wygląda zbyt efektownie. Postacie widzimy z góry i poruszamy się właściwie po gigantycznej mapie. W czasie wędrówki doskwiera brak muzyki i nieco spartańska oprawa dźwiękowa. Cóż, im bardziej rozbudowana gra, tym mniej efektów specjalnych (tylko na trzech dyskach). Musicie uwierzyć mi na słowo, że jest co zwiedzać, jest także niezliczona liczba postaci, z którymi można rozmawiać, przyjmować je do Drużyny Pierścienia, czasami kilka słów wystarczy, żeby pojawiło się nowe zadanie, które trzeba wykonać, aby uzyskać jakiś przydatny przedmiot, czy czar.







Dzięki firmie IPS wraz z grą dostajemy do ręki instrukcję po POLSKU!. Ponieważ część gry znajduje się w niej (LORD OF THE RINGS odwołuje się często do paragrafów zawartych w instrukcji) NIGDY nie kupujcie jej na giełdzie. W instrukcji poza paragrafami można znaleźć przydatne porady, charakterystykę postaci, nieco historii Śródziemia, mapkę Shire (szkoda że nie całej gry) oraz notkę o Tolkienie.

Dosyć tego gadania. Żeby ułatwić nieco czytelnikom start, kilka słów o pierwszych krokach w Shire.

1. Na początek porada ogólna - warto rozmawiać z każdą postacią (o ile od razu nie zaatakuje), wszystkich można pytać o informacje (NEWS) warto dokładnie przeczytać każde słowo - często prowadzi to do zdobycia wielu cennych przedmiotów. W rozmowie warto uważać na każdy rzeczownik i o niego pytać. Pilnujcie, aby wszyscy uczestnicy wyprawy zawsze mieli co jeść (czyli czym uzupełnić energię) i czym walczyć.

2. Bag End - tu zaczynamy. Przed domkiem stoi trójka hobbitów (Frodo, Sam, Pippin). Należy przyjąć do drużyny Pippina i Sama (TALK/RECRUIT). Teraz trzeba zajrzeć do norki. W pokoju, w którym stoi skrzynia Bilba należy użyć umiejętności wytrych (SKILL/PICKLOCK), którą posiada Pippin, dostajemy srebro. W jednej z jadłodalni (tej z szafą z książkami) należy użyć umiejętności READ - otrzymujemy magiczne słowo !LUTHIEN. W bibliotece na końcu norki można znaleźć pochodnię (torch - przydaje się w walce) i prowiant.

3. Dom May Brownlock - tu dostaniecie informacje o Nazgulach szukających czegoś w Shire.

4. Dom Daddy Twofoot - kilka słów o Lobeli.

5. Na drodze z Bag End spotyka się Lobelię, która nie dosyć że tłucze biednego Froda po głowie parasolką, to jeszcze żąda klucza do Bag End. Można ją wyminąć (z lewej strony) i spotkać dopiero przy Brandy Hall. Trzeba jej oddać klucz.

6. Gaffer Gamgee - mówi o zaginionych dzieciach (Freddi i Taffy), dalsze informacje można uzyskać w Zajeździe Hobbiton.

7. Dom Ansona Goodbody - szuka psa (widzianego na zachodnich polach). Wystarczy iść w lewo, przy psie użyć umiejętności CHARISMA. Za doprowadzenie psa do domu otrzymujemy łopatę (shovel) i informację, że przy Moście Buckland czekają Nazgule.

Gra jest skomplikowana i pełna zagadek, toteż ponad wszelką wątpliwość za jakiś czas opublikujemy jej pełne rozwiązanie!

Na razie wszystkim chętnym życzę udanej podróży i uratowania Śródziemia od zagłady.

VOYAGER (BAD)

THE LORD OF THE RINGS
Electronic Arts 90

Amiga Atari ST
PC Herc/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

F-29 RETALIATOR

Prócz Ciebie tylko kilkaset osób na świecie wie, jak on wygląda. Tylko kilkadziesiąt osób potrafi nim latać, a tylko nieliczni są wysyłani na akcje bojowe. Należysz do elity elit: powierzono Ci najlepszy wyrób techniki wojennej od czasu wynalezienia wojny - samolot szturmowy F-29. Nie możesz zawieść.

Gdy już znajdziesz się w powietrzu - nie masz więcej przyjaciół. Wszystkie samoloty są nieprzyjacielskie. Naziemne wyrzutnie strzelają rakietami klasy ziemia-powietrze, a w powietrzu jesteś właśnie ty. Nawet Ziemia jest Ci wroga, gdy w czasie walki znajdziesz się na wysokości "zero". Po swojej stronie masz tylko refleks, umiejętności i podczepione pod skrzydłami uzbrojenie. To musi wystarczyć - i wystarczy, jeśli jesteś dobry.

Początek

Po obejrzeniu znaku firmy OCEAN i sylwetki samolotu, którym będziesz latał, trafiasz do kontroli lotów, gdzie musisz podać swoje nazwisko i stopień wojskowy (od którego zależy stopień trudności). Gdy nic nie wpiszesz będziesz latał jako 1st ltn F. Young i jako taki zostaniesz wpisany na listę poległych na polu chwały.

Pojawiające się menu umożliwia Ci ponowne podanie swojego nazwiska i stopnia w dowództwie US Air Force, wybór samolotu (F22 lub F29 - różnice są niezauważalne), oraz wybór scenariusza (miejsca walki) i misji. Gdy palisz się do walki możesz wybrać opcję ZULU ALERT - od razu znajdziesz się w powietrzu otoczony przeważającymi siłami npla*. Ostatnia opcja - HEAD TO HEAD - to możliwość zmierzenia się z prawdziwie niebezpiecznym przeciwnikiem, ale o tem potem.

Scenariusze dzielą się na dwa rodzaje: szkoleniowy i bojowe. Scenariusz pierwszy (American desert) pozwala Ci potrenować niszczenie celów naziemnych i lądowań bez naprzykszających się MIG-ów przeciwnika. Pozostałe scenariusze są proste: npel atakuje i jest zły, my się bronimy (rakietami) i jesteśmy dobrzy (?). Jedyna różnica dotyczy okolicy: od wysp rozsianych na oceanie przez europejską równinę aż po pustynię bliskowschodnią.

Misji

jest bardzo wiele. Ich rodzaj i ilość zależy nie tylko od scenariusza, ale i od stopnia trudności. Ogólnie rzecz biorąc należy niszczyć przeciwnika (w walkach w Europie i na Bliskim Wschodzie głównymi celami są czołgi i samoloty, a także inne obiekty wroga). Zawsze warto trafić we wrogie stanowisko dowodzenia, które dla ułatwienia oznaczone jest wielką, czerwoną gwiazdą na dachu.

Na przykład w scenariuszu walk nad pacyfikiem mamy w ciągu pierwszego dnia walk cztery misje.

- SCRAMBLE - pojedynek powietrzny. Trzeba zniszczyć dwa wrogie samoloty (walczą dość cienko i nie sprawiają żadnych kłopotów zaprawionym w boju pilotom). Potem wystarczy wylądować.
- FIREBOLT - ta bitwa powietrzna jest już poważniejsza: musimy poradzić sobie z czterema przeciwnikami. Kłopot w tym, że ostatni jest dość tchórzliwy. Wyśledzenie go i zestrzelenie przed wyczerpaniem paliwa to główna trudność.
- DROP IN - należy wyśledzić i zniszczyć okręt wojenny zbliżający się do naszej bazy ze wschodu. Dla odróżnienia na pokładzie ma wymalowaną czerwoną gwiazdę, więc nie można się pomylić. Uwaga: wszystkie łodzie podwodne znajdujące się na powierzchni są nasze!
- PLUNGE - by wykonać rozkazy wystarczy zrąbać składy paliwa przeciwnika. Uwaga: składy te znajdują się na wyspach na południu mapy. Te na północy mają nasze paliwo.

Po wykonaniu misji (zniszczeniu właściwych celów) dostajemy pochwałę przełożonych (WELL DONE COMMANDER) i rozkaz powrotu (RETURN TO BASE). Lądujemy na tym samym lotnisku, z którego wystartowaliśmy (a już broń Boże nie na nieprzyjacielskim).

Taktyka w czasie walki

powietrznej jest bardzo prosta: należy tak latać, by zestrzelić przeciwnika. Wprawdzie taka lekcja powinna wystarczyć wszystkim, ale na wszelki wypadek podam jeszcze kilka dobrych rad (pamiętaj, żeby latać nisko i bardzo powoli...).

Przede wszystkim obserwuj pilnie radar. Staraj się ustawić tak, by przeciwnik był przed tobą i niżej (punkt na radarze jest niebieski, gdy cel jest niżej, biały - gdy wyżej). Następnie silnie obniż lot, zwiększając prędkość (max 1022 kts). Po wyrównaniu powinieneś uchwycić przeciwnika w celownik. Odpal rakiety (dobrze jest strzelić jedną, a po chwili drugą - pierwsza oślepiona flarą minie cel, druga trafi nim przeciwnik zrobi jakiś manewr). Ścigając przeciwnika dobrze jest lecieć lekko się kołysząc - łatwiej dogonisz go gdy zrobi gwałtowny skręt.

Gdy wrogów jest wielu może się zdarzyć, że cię "obskoczą". Wywijaj się, jak możesz pamiętając, że tylko gwałtowne zmiany kierunku zabezpieczają przed trafieniem. Nie miotaj się jednak na ślepo: zdążaj mniej więcej w jednym kierunku. Wszyscy przeciwnicy zgromadzą się w grupie. Wtedy zacznij pikować w dół. Na dużej szybkości oderwiesz się od grupy i wtedy już spokojnie możesz wykonać gwałtowny skręt jednocześnie się wznosząc: wszystkie samoloty będziesz miał na tle nieba jak na patelni - musisz tylko wybrać którego...

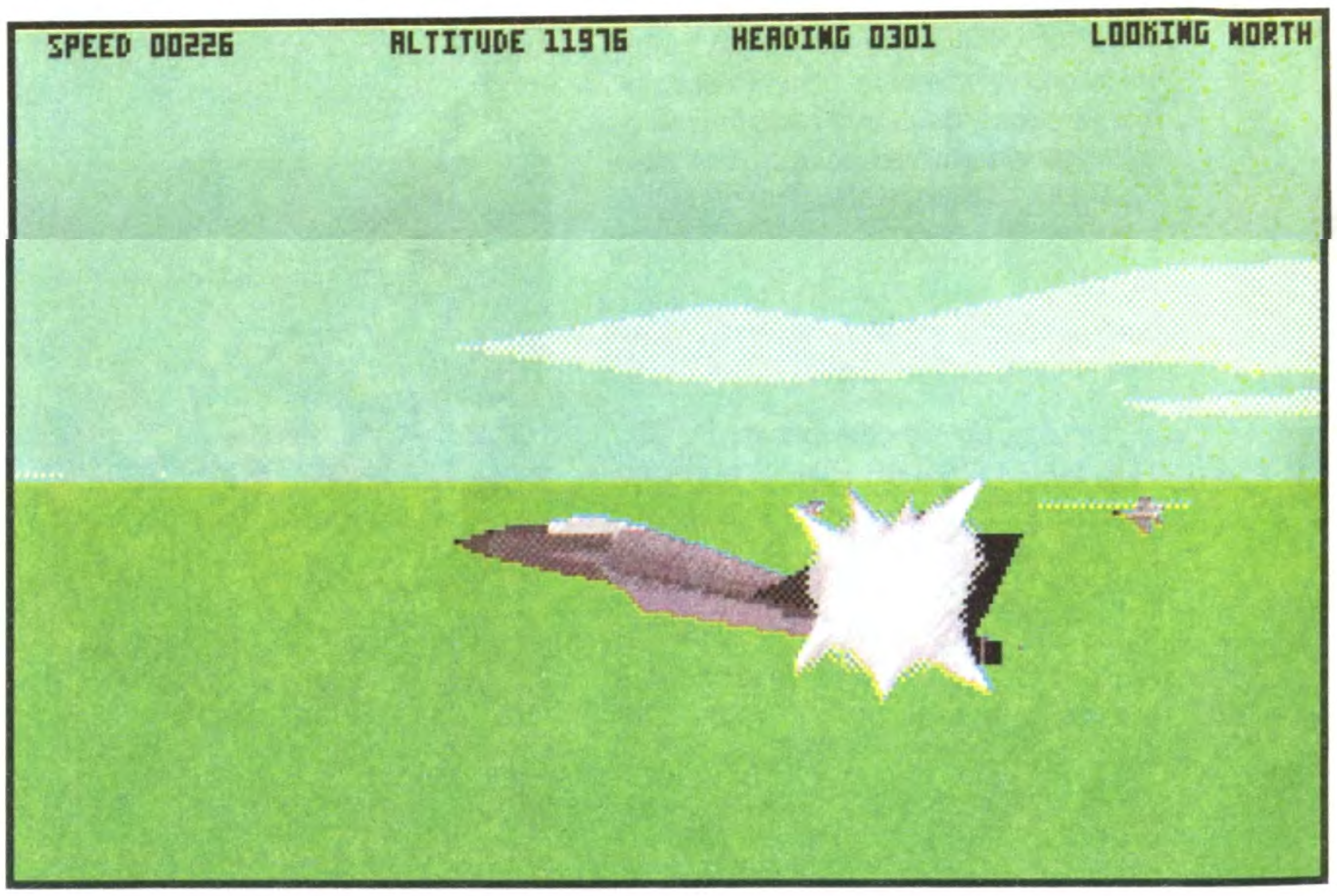
Cele naziemne atakujemy w najbardziej naturalny sposób: celując i odpalając rakiety typu powietrze-ziemia (poznajemy je po celowniku krzyżowym). Bomby CSV niszczą wszystko jak leci, ale same się nie naprowadzają, Maverick jest dobry do niszczenia czołgów i wyrzutni, a Asraam i Mrasm nie zostawiają całego żadnego budynku.

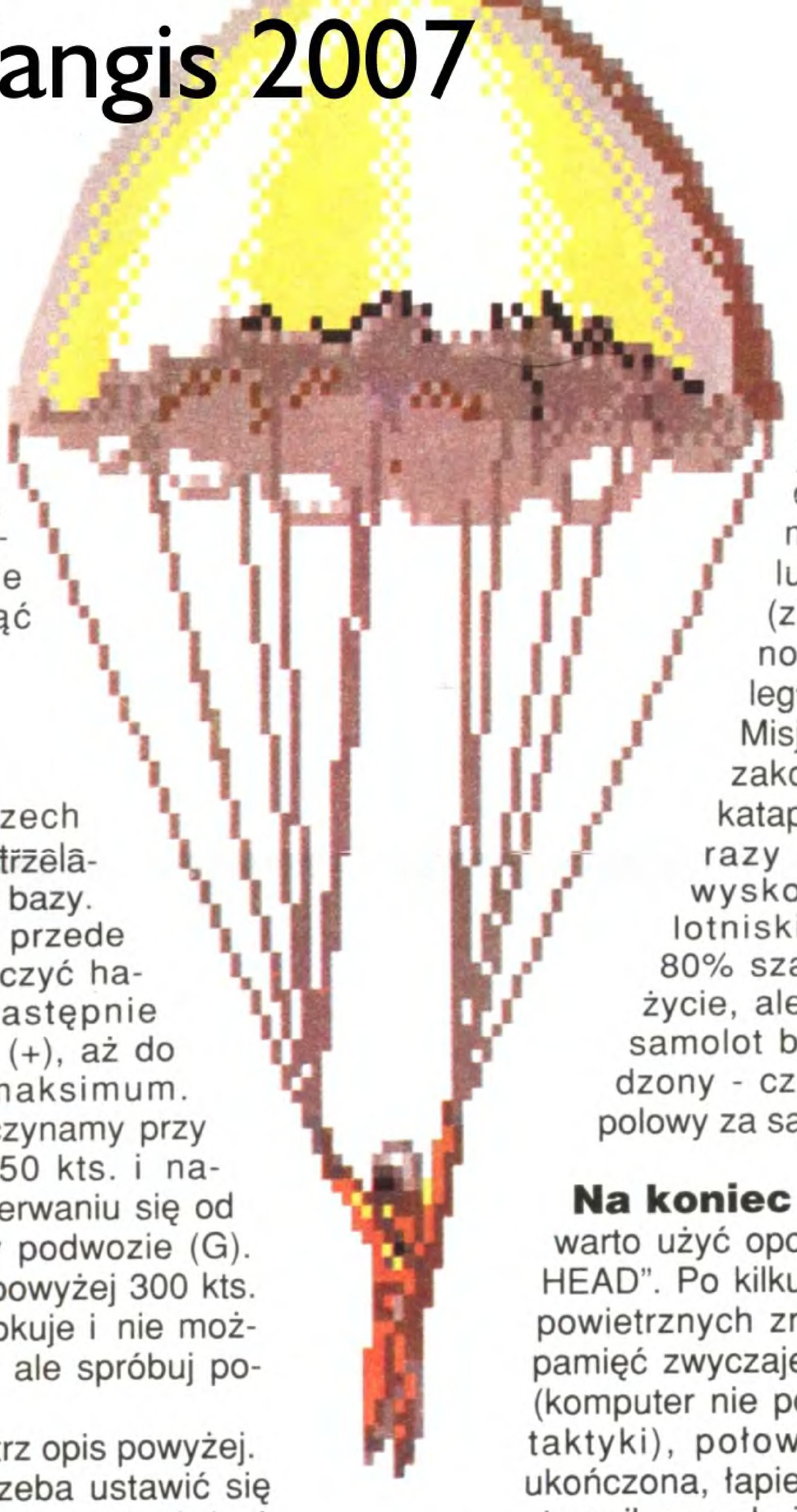
Wyrzutnie rakiet warto atakować z daleka. Po pierwsze dlatego, że nie oddadzą. Po drugie, gdy pierwsza rakieta trafi możemy zdążyć jeszcze naprowadzić drugą zaliczając dwa trafienia (wyrzutnie zawsze stoją w grupach).

W powietrzu możemy niszczyć wszystko, co nam się podoba. Na lądzie nie jest jednak tak łatwo. Niektóre potencjalne cele są nasze. Poza tym wśród budowli można łatwo znaleźć wyraźnie oznakowany szpital polowy. A szpitale w czasie wojny bombardować można - ale nie wolno. Za poważne naruszenie konwencji genewskiej trafia się pod sąd mimo wykonania misji - a w czasie wojny wyrok może być tylko jeden. I nawet nie przyznają Ci wówczas Purpurowego Serca.

Uzbrojenie

jest dokładnie znane z innych symulatorów i nie ma się co nad nim rozwodzić. Do wyboru masz AIAAM, AMRAAM, ASRAAM (fuj, co za słowo), AIM, BACKWINDER (strzelają do tyłu - nie zdziw się) wszystkie klasy powietrze-powietrze, oraz do niszczenia celów naziemnych: MAVERICK, CSV, MRASM i ASLAM (nie sepleń). Wszystkie opisane przy innych okazjach. Ponadto masz kilka kłębków folii aluminiowej (CHAFF) do oślepiania rakiet wroga i flar (FLARE) do zmylania rakiet naprowadzanych podczerwienią. Jako 1st ltn masz nieograniczoną ilość amunicji.





Starsze stopnie same decydują co ze sobą zabrać - łącznie można wziąć ok 8 ton.

Wykonanie misji
składa się z trzech etapów: startu, strzelania i powrotu do bazy.
1. start: należy przede wszystkim wyłączyć hamulce (B), następnie zwiększać moc (+), aż do osiągnięcia maksimum. Wznoszenie zaczynamy przy prędkości ok 250 kts. i natychmiast po oderwaniu się od ziemii chowamy podwozie (G). Przy prędkości powyżej 300 kts. podwozie się blokuje i nie można go schować, ale spróbuj potem wylądować.
2. strzelanie: patrz opis powyżej.
3. lądowanie: trzeba ustawić się w linii pasa na wysokości ok 5000 stóp i zredukować moc silników (-) do połowy. Następnie włączyć hamulce (B) ale nie za daleko od pasa. Trzeba tak manewrować, by tuż nad pasem mieć prędkość mniejszą od 250 kts. Podwozie (G) wypuszczamy dopiero poniżej tej prędkości. Nad pasem włączamy dodatkowo klapy i lądujemy (czasami). Najczęstszym błędem przy lądowaniu jest posadzenie samolotu przed lub za pasem (z kabiny trudno wyczuć odległość).
Misję można też zakończyć przez katapultowanie (2 razy ESC). Gdy wyskoczymy nad lotniskiem mamy 80% szans na przeżycie, ale - jeśli nasz samolot był nieuszkodzony - czeka nas sąd polowy za sabotaż.

Na koniec
warto użyć opcji "HEAD TO HEAD". Po kilku dniach walk powietrznych zna się już na pamięć zwyczaje przeciwnika (komputer nie potrafi zmienić taktyki), połowa misji jest ukończona, łapiemy się na listę najlepszych. Żyć nie umierać. Warto (bardzo warto) zmierzyć się wówczas z innym asem przestworzy, który też już ma wylatanych parę godzin. Wystarczy wówczas połączyć dwa komputery kablem (RS232 i modem - albo bez modemu) i... do boju. Gracze startują z dwóch różnych lotnisk, a spotykają się gdzieś w przestrzeni. Rozpoczyna się walka, której wynik zależy już nie tylko od wyuczonych "na palce" chwytów, ale i wyobraźni. Pierwsze walki kończą się podobnie: lot kursem zbieżnym, wyłapanie celu, strzał ... i dwa płonące samoloty (nasz partner też jest przecież lepszy od MIG-ów). Gdy nawiążemy walkę i latamy w kręgu bojowym, pamiętajmy, że przeciwnika trzeba zaskakiwać. Sztuczki wiele razy sprawdzane na MIG-ach tu nie działają, bądź działają tylko raz. Tu już liczy się wszystko i każdy cień przewagi (np. chowanie się za chmurą i niespodziany atak, wyłączenie radaru, by dostrzeżono nas sekundę później itp.)
Pamiętajmy, że należy walczyć daleko od własnego lotniska. Po zestrzeleniu musimy ponownie wystartować, a jeśli przeciwnik jest w pobliżu nasz nieruchomy, lub startujący samolot stanowi dla niego wymarzony cel.
Gdy nie mamy modemu, naprawdę warto przenieść na chwilę komputer do kolegi, lub zostać po lekcjach w pracowni szkolnej, na co słowo honoru daje

gen. Bem

*Jeśli nie wiesz, co to jest napel, to spytaj brata z wojska.

Klawiszologia i ekran.

[+], [-] - zmiana mocy silników

[F1].. [F10] - widok w różnych kierunkach (przetestuj sam)

[H] - wyświetlanie komunikatów na szybie (system HUD)

[S] - wyłączanie radaru (wydaje się operacją bez sensu, ale bez radaru trudniej Cię wykryć)

[B], [G], [F] - odpowiednio: hamulce, podwozie i klapy.

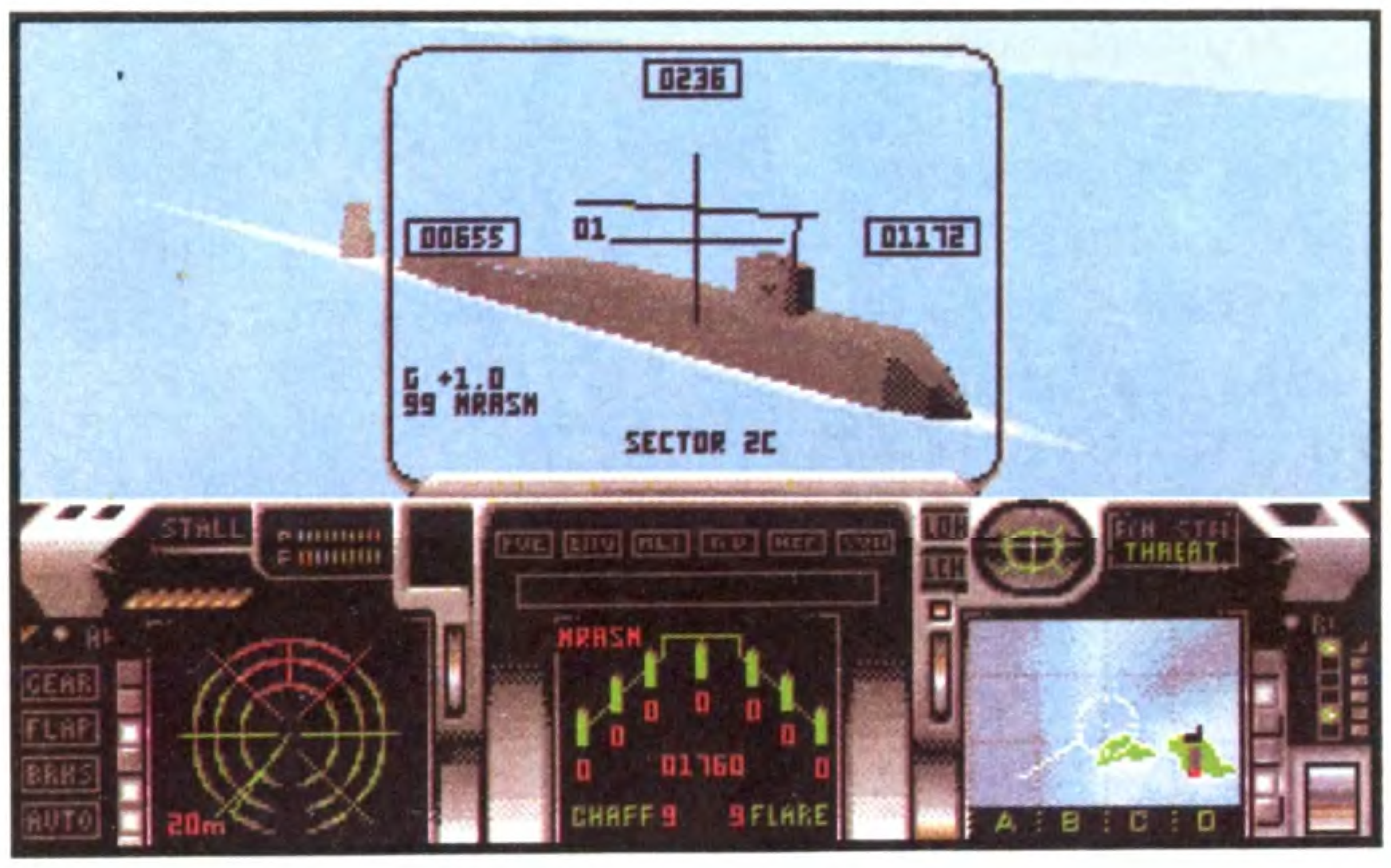
[A], [L] - odpowiednio: autopilot i wyrównywanie lotu

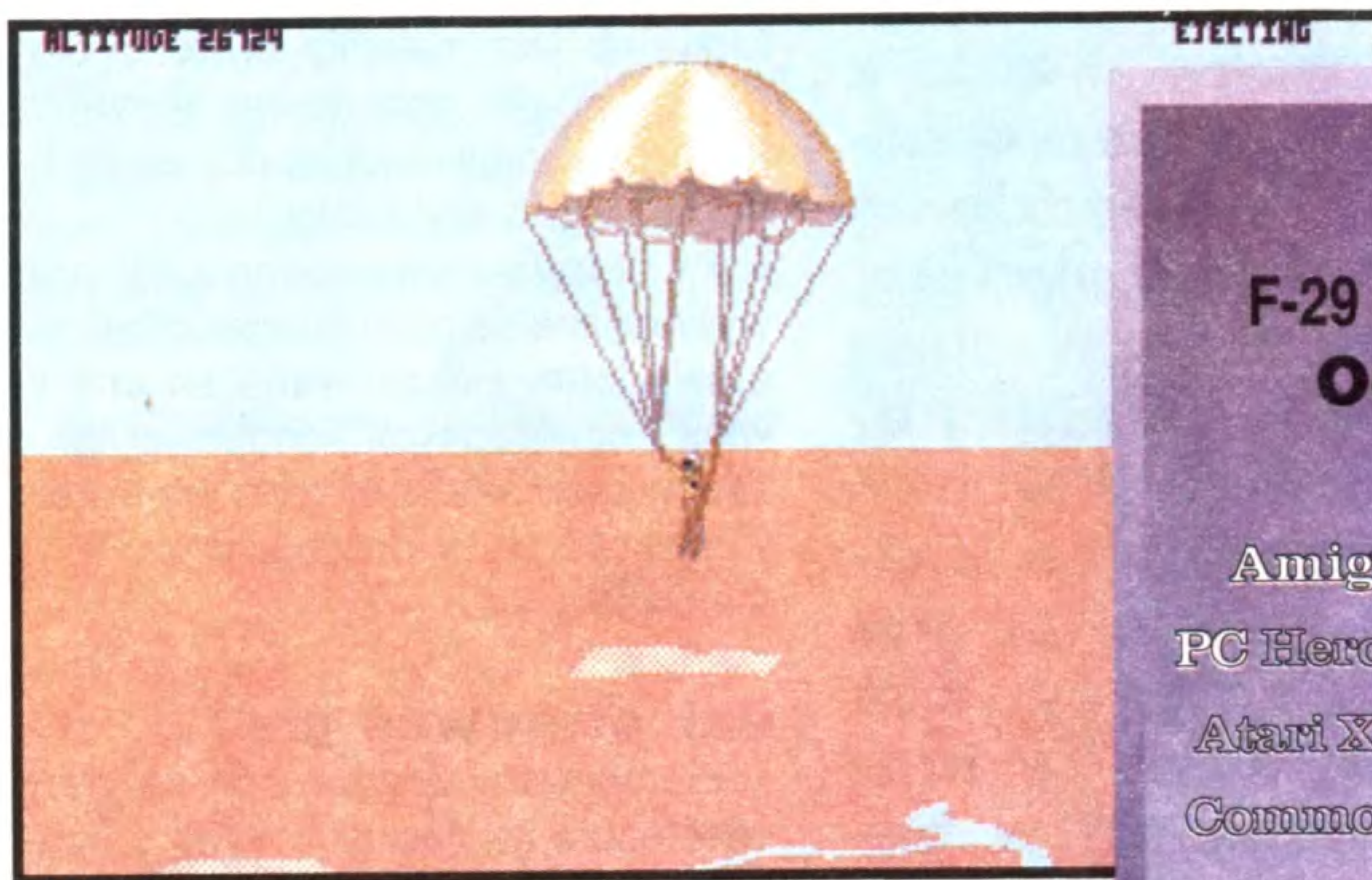
[C], [F] - Chaff i Flare (patrz tekst)

[1] - przełączanie okna z lewej strony (Radar dalekiego zasięgu / radar bliskiego zasięgu)

[2] - przełączanie okna środkowego (stan uzbrojenia / widok z kamery na pocisku (fajny, tylko trzeba uważać, by za długo nie patrzeć przy pikowaniu w dół) / dane o locie).

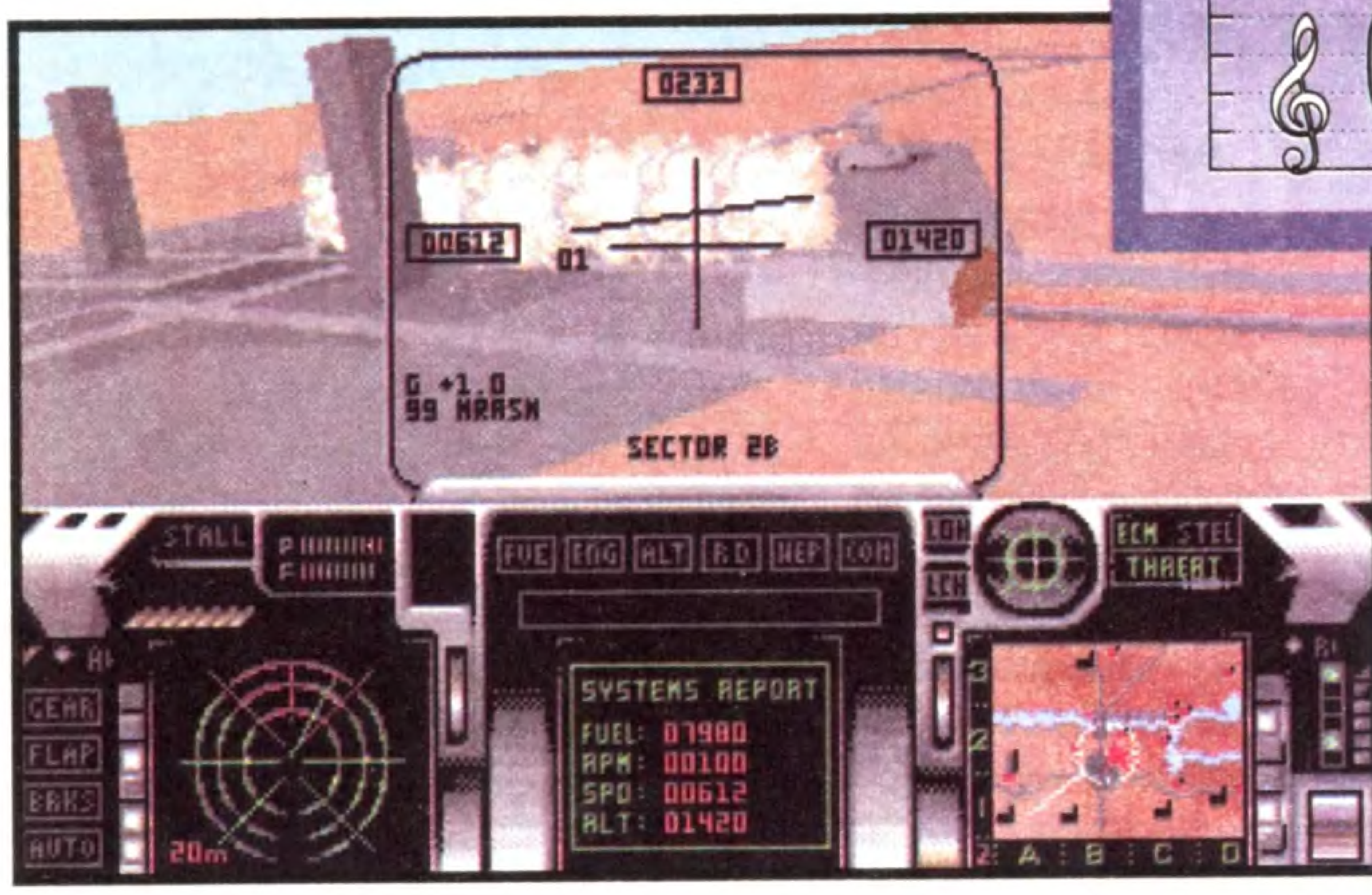
[R] - zmiana zasięgu radaru bliskiego zasięgu.

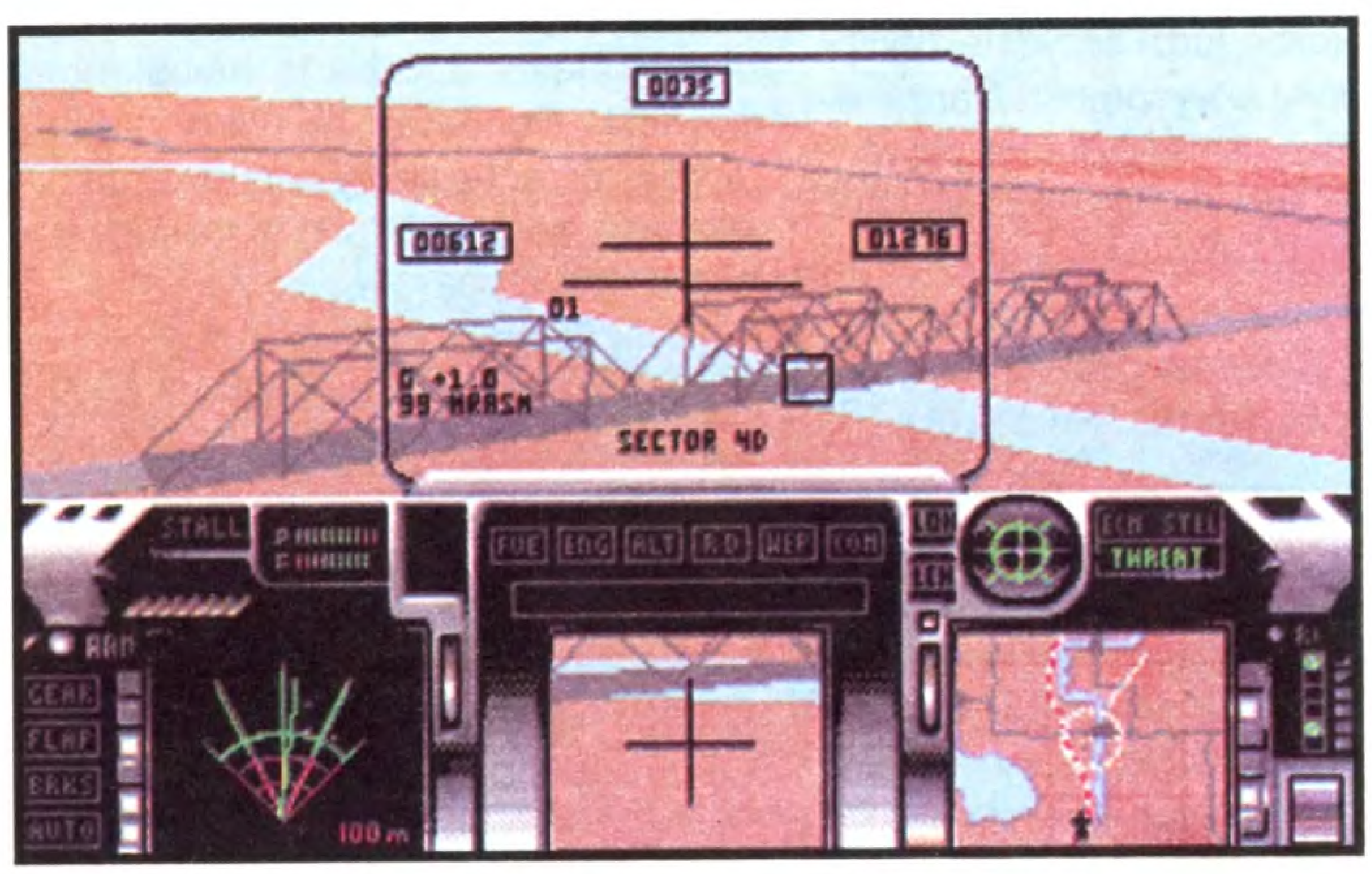




F-29 RETALIATOR
Ocean 91

Amiga Atari ST
PC Herc/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





MEGA LO



Przyjmij wyzwanie...

Głęboko w kosmosie, w dalekiej galaktyce cztery boskie istoty odkryły piękną błękitną planetę. Jej powierzchnię pokrywał bezmiar oceanu, pośród którego zieleniły się z rzadka rozrzucone wyspy i atole. Zamieszkiwał je lud pojętnych i pracowitych jaskiniowców. Każda z boskich istot zapragnęła zdobyć niepodzielną władzę nad tą planetą. Stało się to przyczyną bezlitosnej walki pomiędzy nimi. Walcząc każda przeciwko każdej nie stroniły od doraźnych sojuszy. Los sprawił, że i Ty możesz wcielić się w postać jednej z tych istot.



Jak grać w "Mega-lomanię"?

Gra składa się z dziesięciu etapów nazwanych epokami. W każdej z epok musisz opanować trzy wyspy, podzielone na sektory. Aby zdobyć wyspę musisz zgładzić przeciwników we wszystkich jej sektorach. Walkę o wyspę przegrywasz gdy którykolwiek z przeciwników zniszczy Twoją wieżę. Zwyciężysz wygrywając walki we wszystkich kolejnych dziesięciu epokach.

Program przydziela dla zawładnięcia wysp w jednej epoce od 100 do 500 ludzi. Liczbę ludzi przydzielanych do każdej bitwy o wyspę określasz - w ramach limitu - samodzielnie przyciskiem myszy na rysunku strzałki. Inaczej przedstawia się możliwość wyboru sektora startowego na wyspie. Program może Ci równie dobrze narzucić wybór jak i pozostawić "wolną rękę"

W lewym górnym rogu ekranu znajduje się podzielona na sektory mapa wyspy, o którą aktualnie walczysz. Pozycje Twojej bazy i baz przeciwników oznaczone są na mapie kolorowymi kwadracikami. Kolorowe kropki oznaczają rozmieszczenie wojsk. Uczestnictwo w bitwie walczących stron symbolizują kolorowe godła na prawo od mapy wyspy. Wskazując godło i naciskając prawy klawisz myszy proponujesz wybranemu przeciwnikowi przymierze. Podobnie twarz przeciwnika ukazująca się w tej części ekranu może zaproponować Ci sojusz.

Białe liczby na kolorowym tle na prawo od godła informują o liczebności wojsk w akcji na terenie obserwowanego sektora. Nie może ona przekroczyć liczby 250 dla każdej z walczących stron. Nad godłami usytuowana jest maleńka sylwetka biegacza. Służy ona do regulowania tempa gry: od wolnego poprzez szybkie do bardzo szybkiego.

W dolnym lewym rogu ekranu wyświetlane są przemiennie różne zestawy ikon. Pokazywane są one w wielu różnorodnych konfiguracjach i zestawach. Jedne z nich informują, większość służy do dość złożonego sterowania grą.





Jak sterować grą?

Elementarny zestaw ikon program udostępnia na początku bitwy o każdą z wysp. W górnej linii zestawu znajdują się początkowo tylko dwie ikony: tarcza i miecz. Wybierając tarczę uzyskujemy dostęp do ikon kontroli stanu naszych obiektów - wieży, budynków kopalni i fabryk. Ikony te mają postać długiego płomienia, zmniejszanego w miarę zadawanych przez przeciwnika zniszczeń. Wybierając miecz uzyskujemy dostęp do ikon naszych zasobów środków walki. Na początku bitwy o wyspę będą to jedynie ludzie uzbrojeni w "gołe pięści". Wkrótce dołączą do nich wyprodukowane przez nas bronie ofensywne różnych generacji.

W drugiej linii podstawowego zestawu ikon znajduje się ludzik, informujący iloma niezatrudnionymi ludźmi dysponujemy. Liczba ta nieustannie wzrasta. Pamiętaj, że tylko zasoby ludzkie przechowywane pod tą pozycją mają zdolność "przyrostu naturalnego".

Poniżej ikony ludzika znajduje się ikona łopaty skrzyżowanej z kilofem lub samej łopaty. Oznaczają one sferę budowy i wydobycia. Od ikony tej biegną strzałki do:

- ikony muru, na tle którego znajdują się narzędzia; jest to ikona budowy zakładu wydobywczego,
- ikona kompleksu przemysłowego, którą możesz uruchomić jego budowę różnorakie ikony symbolizujące surowce niezbędne do produkcji uzbrojenia, wśród nich surowce, których wydobyciem nie musisz sterować (np. kamienie i kości leżące na powierzchni wyspy).

Ludzi do pracy w zakładach wydobywczych i fabrykach kierujemy klikając prawym klawiszem na odpowiedniej ikonie. Lewym klawiszem myszy zmniejszamy zatrudnienie. Jeśli klikniemy myszą na symbolu budowy kopalni lub fabryki - przejdziemy do bardziej szczegółowej ikony, informującej ile czasu pozostało do ukończenia budowy zakładu.

W podstawowym zestawie ikon, na lewo od ikony ludzika pojawi się po jakimś czasie żarówka, a później retorta.

Pojawienie się żarówki oznacza, że Twój poziom techniczny dojrzał do podjęcia prac nad skonstruowaniem broni obronnej lub ofensywnej. Skieruj odpowiednią ilość ludzi do projektowania. Gdy prace dobiegną końca musisz przejść do ikony fabryki i zaprogramować - na miarę czasu i zasobów - ilość broni do produkcji. Po ustaleniu rozmiaru produkcji wyznaczamy liczbę robotników. Produkcja zostanie podjęta automatycznie. Może się zdarzyć, że ilość wykonana będzie mniejsza od zaprogramowanej. Jest to sygnał, że należy jak najszybciej:

- zwiększyć tempo wydobycia właściwych surowców lub ponieść poziom techniczny wytwarzania (dokonujemy go przez podjęcie produkcji tarcz o różnych numerach).

Czasem, po ukazaniu się ikony żarówki program nie wyświetla ikony broni. Jest to sygnał, że nie osiągnęliśmy jeszcze odpowiedniego pozio-

MANIA





mu technicznego (tarcze).

Pojawienie się ikony "retorty" sygnalizuje możliwość przystąpienia do projektowania i produkcji nowych rodzajów broni. Należy wówczas jak najszybciej zaktywizować tę ikonę przez skierowanie do niej właściwej liczby pracowników.

Wyprodukowana broń obronna pozostaje do dyspozycji pod ikoną łucznika. Bronie ofensywne uruchamiamy "czerpiąc je" wskaźnikiem miecza z ikon fabryk i kierując na teren sektora lub na mapę wyspy. Gotowe do wymarszu oddziały symbolizuje migająca kolorowa kropka na mapie sektora. Przejdzie ona do następnego sektora następnego po wskazaniu go mieczem. Jeśli pragniesz aby Twoje wojska wróciły do fortyfikacji kliknij dwukrotnie myszą nad budynkiem Twojej wieży.

Poczynaniami trzech pozostałych istot będzie kierował komputer. Każdy przeciwnik stosuje odmienną taktykę walki.

SCARLET - to najlepsza postać, jaką możesz wybrać w tej grze. Jako przeciwniczka będzie Cię często atakować. Wybierając ją eliminujesz najgroźniejszego konkurenta. Mając ją za przeciwniczkę pamiętaj, że lubi angażować się w projektowanie nowych rodzajów broni. Z tego powodu zaniedbuje często umacnianie swych pozycji, atakuj ją więc jak najwcześniej. Jeśli pozostawisz jej zbyt dużo czasu na rozwój techniczny - stanie się groźnym, trudnym do pokonania przeciwnikiem.

OBERON - jest nieobliczalny, trudno przewidzieć jego kolejne posunięcia. Atakuje regularnie dążąc do zdobycia jak największej liczby sektorów. Wchodząc z nim w przymierze zyskasz sporo czasu na rozbudowę sił. Jeśli sytuacja zmusi Cię do ataku, uderz przede wszystkim na sektor, w którym Oberon ma swą główną bazę.





CEZAR - umiejętnie wyważa siły pomiędzy ofensywę i obronę. Fortyfikuje silnie sektory i nie atakuje tak często jak Scarlet. Choć niezbyt skłonny do zawierania sojuszy jest pożądanym, godnym zaufania sprzymierzeńcem. Utrudniaj mu zdobywanie nowych sektorów, gdyż szybko umocni się - stając się niezwyciężonym.

MADCAP - jest z natury samotnikiem. Jeśli uda Ci się go pozyskać, będzie wiernie wykonywać zobowiązania sojusznicze. To wyrafinowany przeciwnik, rzadko popełniający błędy. Madcap lubi konstruować bronie defensywne i raczej z rzadka atakuje. Nie zwlekaj z zaatakowaniem go, gdyż przeobrazi swoje sektory w twierdze nie do pokonania. Atakuj go często, niewielkimi siłami. Zaniecha wtedy technicznego rozwoju.

Wykorzystaj w walce wnioski z tych podpowiedzi. Zaoszczędzi Ci to wielu kłopotów w wyższych etapach gry.

Jak w tę grę wygrać?

1. Unikaj szablonowej taktyki walki. Na dobrą sprawę o każdą wyspę trzeba walczyć inaczej. Wiele zależy od bogactw naturalnych sektorów, co wymaga rozpoznania. Uwzględniaj temperament i nawyki taktyczne przeciwników.

2. Doceniaj wagę rozsądnych i we właściwym momencie zawartych sojuszy. Nierzadko prowadzą one do wzajemnego wyniszczenia się przeciwników, co możesz w liczącym się stopniu sprowokować.

3. Przykładaj jak największą wagę do optymalnego wykorzystania zasobów ludzkich. W każdej epoce rozpoznaj, która z wysp jest najtrudniejsza do zdobycia i tam kieruj większe siły. Nie kieruj nadmiernych sił do wydobywania surowców. Eleganckie decyzje w tym zakresie program wyróżni pochwałą o ergonomii postępowania i ikoną dłoni w znaku OK!

4. Obserwuj wskazania zegarów i pamiętaj, że nie warto kierować do projektowania i produkcji wszystkich posiadanych w danej chwili ludzi. Lepiej pozostaw część z nich aby powiększali populację, chyba że masz nóż na gardle.



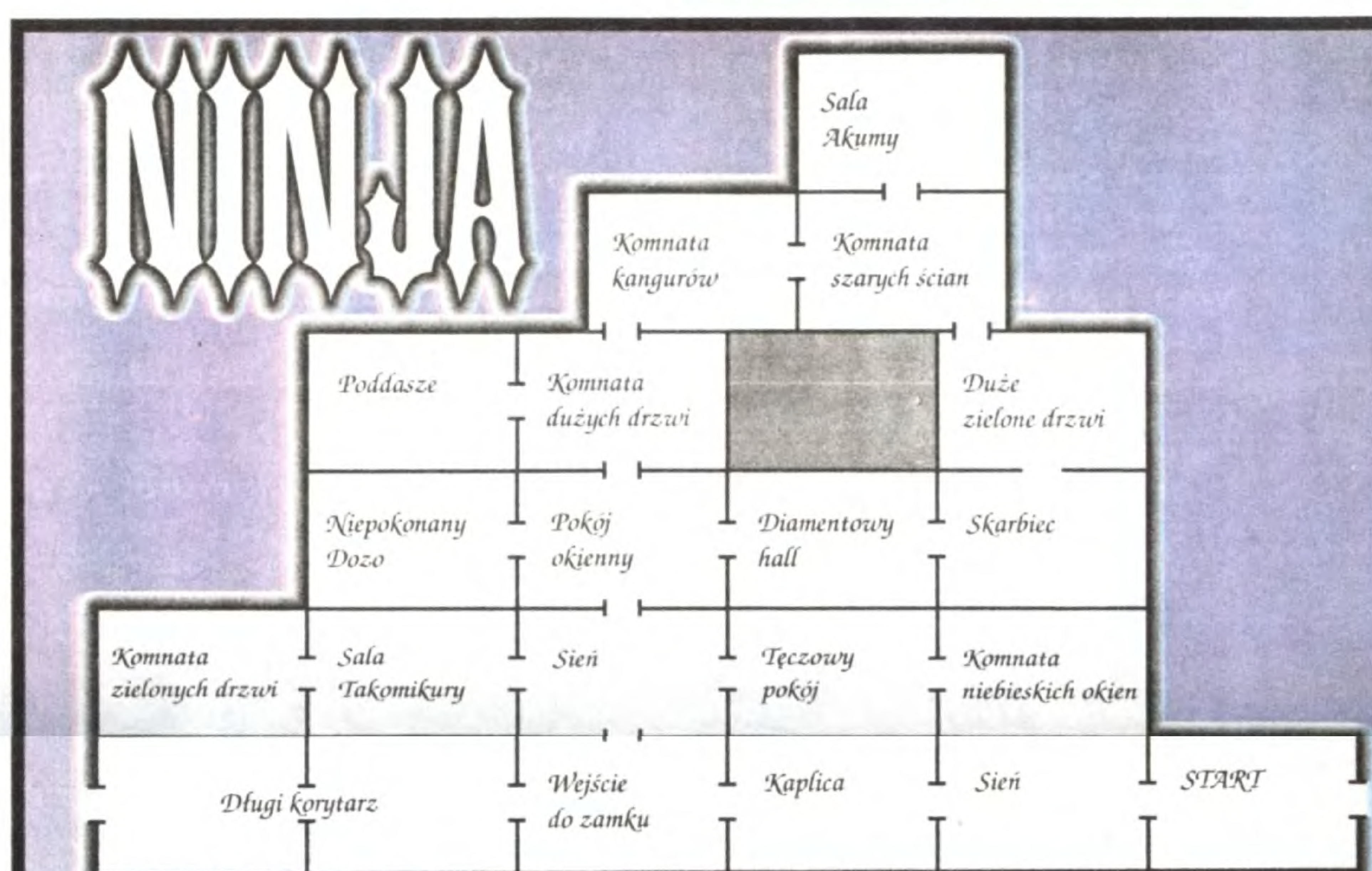
5. Korzystaj z niebieskiej ikony papirusa, którą czasem udostępnia program. Pozwala ona na zorientowanie się, jakie surowce potrzebne są do wyrobu broni.

6. Chwilę czasu na zastanowienie się da Ci naciśnięcie klawisza pauzy P.

RESET

MEGA LO MANIA
Imageworks 91

Amiga Atari ST
PC Hero/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



- po raz drugi (i ostatni)

Niedawno, bo w ósmym numerzeTS opublikowaliśmy (w ramach rozwiązania konkursu) opis gry Ninja. Mimo to wielu czytelnikom ta gra wyraźnie nie daje spokoju. Średnio tygodniowo dostajemy dwie mapy, czasem trzy. Ktoś nawet przefaksował mapę do redakcji (złośliwi twierdzą, że zrobił to Kopalny, który jednak wszystkiemu zaprzecza). Aby uwolnić się od Ninji i móc z czystym sumieniem przekazywać wszystkie przychodzące egzemplarze map redaktorowi koszowi, postanowiliśmy uzupełnić opis z TS 8. Od tej chwili Ninja jest tematem zamkniętym, którego nie będziemy poruszać pod groźbą koszenia trawnika przed rezydencją (POWSTAŃ) Naczelnego (SPOCZNIJ)

Hard Drivin' II

DRIVE HARDER....

Wsiadł do samochodu. Włożył kluczyki w stacyjkę i starannie zapiął czteropunktowe, sportowe pasy bezpieczeństwa. Zamknął drzwi i uruchomił silnik. Ruszył i podjechał na start; był trzeci. Gdy usłyszał odgłos silnika stojącego obok Porsche, przemknęło mu przez głowę, że powinien sprawdzić wszystkie zegary. Zerknął na przyrządy: temperatura wody i oleju w normie; pompa wody w porządku, hm, trochę gorzej z pompą oleju... Z zamyślenia wyrwał go potężny huk silników - przegapił sygnał startu! Z wściekłością wrzucił pierwszy bieg i ostro puścił pedał sprzęgła. 390 koni mechanicznych silnika ryknęło pełną mocą; w ciągu kilku sekund osiągnął prędkość 65 mil na godzinę. Chciał wyprzedzić rywali, ale nie mógł - z przeciwka nadjeżdżała duża ciężarówka. Dojechał do zakrętu, który normalny człowiek pokonywałby z prędkością nie większą, niż 40 mil/h. On miał przed sobą zakręt, dwóch rywali i już sto mil na liczniku. Wjeżdżając w zakręt zredukował bieg oraz wcisnął gaz i hamulec do końca, mocno obracając kierownicą. Samochód wpadł w poślizg, przemknął pół zakrętu na zablokowanych kołach i gdy zaczął niebezpiecznie zbliżać się do pobocza, kierowca puścił hamulec, a wtedy czerwony bolid "machnął" tyłem i przemknął obok jednego z rywali. Kierowca uśmiechnął się lecz po chwili stwierdził z przerażeniem, że jedzie lewym pasem, a z przeciwka nadjeżdża samochód. Skręcił mocno kierownicą i... co dalej, dowiesz się wgrywając do swojego komputera grę "Hard Drivin 2".

Jest to gra typu symulacyjnego, o klasę lepsza od np. "Lombard rally" czy "Toyota Celica GT rally", z prostego powodu - jest bardziej "naturalna" (jest to niestety bardzo nieodpowiednie słowo). Dzieje się tak dzięki doskonałej, trójwymiarowej grafice, oraz dokładnemu odwzorowaniu reakcji samochodu nie tylko na drodze lecz także w powietrzu.

Autorzy gry oddali w nasze ręce najnowszy model Ferrari Testarossa, który w Niemczech kosztuje 279000 DM (około 2100000000 złotych - proszę nie liczyć zer: dwa miliardy sto milionów...)

Gra jest podzielona na dwa etapy: rozgrywkę i finał. W rozgrywce jeździmy po torze dopuszczonym do normalnego ruchu, czyli z przeciwka nadjeżdżają różne samochody - osobowe, mikrobusy, pick-up'y oraz duże ciężarówki (głowę bym dał że są one marki Volvo). Tutaj możesz rozbijać się do woli - po każdym wypadku komputer pokaże z lotu ptaka jaki zrobiłeś błąd i da Ci nowy samochód. Jednakże, aby zakwalifikować się do finału i nie możesz rozbić się więcej niż jeden raz. Czas potrzebny do zakwalifikowania się zależy od toru i wynosi od 1 min. 20 sek. do 1 min. 45 sek.

Finały mają odmienny przebieg - czas nie jest limitowany a wyścig odbywa się po torze zamkniętym. W tym etapie rozbicie samochodu powoduje dyskwalifikację, a więc przerwanie gry... I jeszcze jedno - jeżeli jedziesz po raz kolejny podczas finału, po tej samej trasie, to przeciwnicy przesiadają się w lepsze wozy, a wtedy pokonać ich jest bardzo trudno. Tu trzeba uważać na starcie i pokonywać wszystkie przeszkody z możliwie najwyższą prędkością.

Nasz bolid posiada czterostopniową skrzynię biegów. Autorzy programu udostępnili nam przekładnię ręczną lub automatyczną. Ręczna zmiana biegów pozwala jeździć bardziej dynamicznie, z większym "zrywem", co umożliwia płynniejsze wyprzedzanie innych pojazdów i pokonywanie zakrętów.

Na dyskietce "Hard Drivin 2" mamy do dyspozycji cztery, ewentualnie pięć torów, w zależności od posiadanej kopii (pirackie posiadają przeważnie cztery). Każdy tor rozpoczyna się i kończy w tym samym miejscu (prawie), natomiast niektóre tory posiadają dwie trasy. Najczęściej jedna trasa jest prostsza, a druga trudniejsza. Tory zawsze posiadają przeróżne przeszkody, takie jak ostre zakręty, rowy-przjazdy pod trasą, łagodne przejazdy nad trasą (to są te prostsze), a także strome przejazdy nad trasami, profilowane zakręty (uwaga - bardzo niebezpieczne), niedomknięte mosty zwodzone, a także pionowe pętle (to te trudniejsze "udogodnienia").

Ostre zakręty pokonuje się albo jadąc powoli - około 40 mil/h (64 km/h), albo jadąc w poślizgu. To drugie, wbrew pozorom, nie jest trudne.

Inną przeszkodą są "podziemne" przejazdy pod trasami. Czasami nad nimi nie ma jezdni i wtedy spełniają rolę rowu, który trzeba przejechać... To utrudnienie nie nastręcza kłopotów, nawet wtedy gdy tuż przed nim jest ostry zakręt (przy zbyt dużej prędkości można oderwać się od ziemi i "wpakować" się w ścianę takiego przejazdu). W takim przypadku należy zastosować standardową procedurę - albo poślizgiem, albo powoli.

Inaczej jest przejazdami naziemnymi nad trasami. Można je podzielić na dwie kategorie: łagodne i strome. Przy przejeżdżaniu przez te pierwsze należy tylko trochę zredukować prędkość (ze 130 mil/h do 100 mil/h), natomiast te drugie trzeba przejeżdżać powoli, z prędkością około 60 - 70 mil/h. Najgorsze jest to, że przed przejazdem bardzo trudno ocenić, do której kategorii należy.

Bardzo trudną przeszkodą są "profilowane" zakręty. Autorzy wymyślili że zbyt prosto byłoby przejechać po normalnie profilowanym zakręcie, więc w naszej grze taki zakręt zbudowany jest z prostych płyt betonowych. Jazda po nim przypomina przejażdżkę po schodach o kilkumetrowej długości stopniach. Trzeba pamiętać o dobraniu odpowiedniej prędkości (przepisowa 90 mil/h jest tutaj stanowczo za duża), lecz lojalnie uprzedzam, iż znalezienie jej jest baaardzo trudne. Przy wybraniu skali trudności: easy, proponuję ominąć poboczem tę przeszkodę - jest to możliwe.

Stosunkowo proste są stro-



me zjazdy z pagórków (są takowe). Tutaj należy pamiętać by dojechać do zjazdu z prędkością poniżej 60 mil/h.

Najtrudniejsza jest pętla i niedomknięty most zwodzony. Podpowiem tylko, że należy zwracać uwagę na znaki drogowe i chwilę pomyśleć... Nie jest to trudne, zapewniam.

Rozpoczynając wyścig mamy możliwość wyboru skrzyni biegów - automatyczną lub ręczną - oraz po naciśnięciu klawisza "O" przeróżne opcje: wybór myszka-joy0-joy1, poziom trudności łatwy-średni-trudny, włączenie-wyłączenie dźwięku, itp.

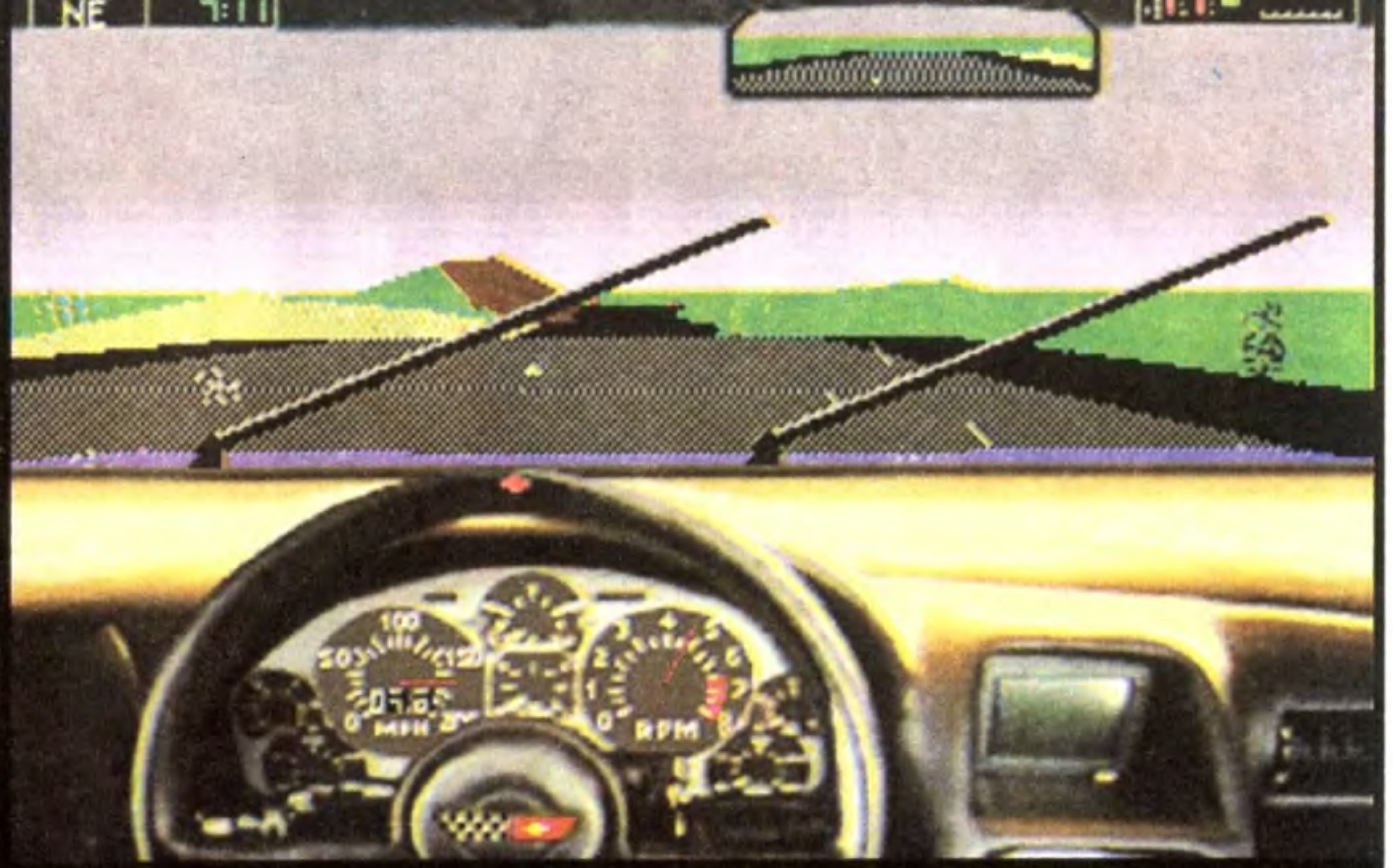
Uwaga - razem z grą powinien być sprzedawany edytor tras, którego opis byłby jednak zbyt długi, by go w tym miejscu zamieszczać.

MISCHER



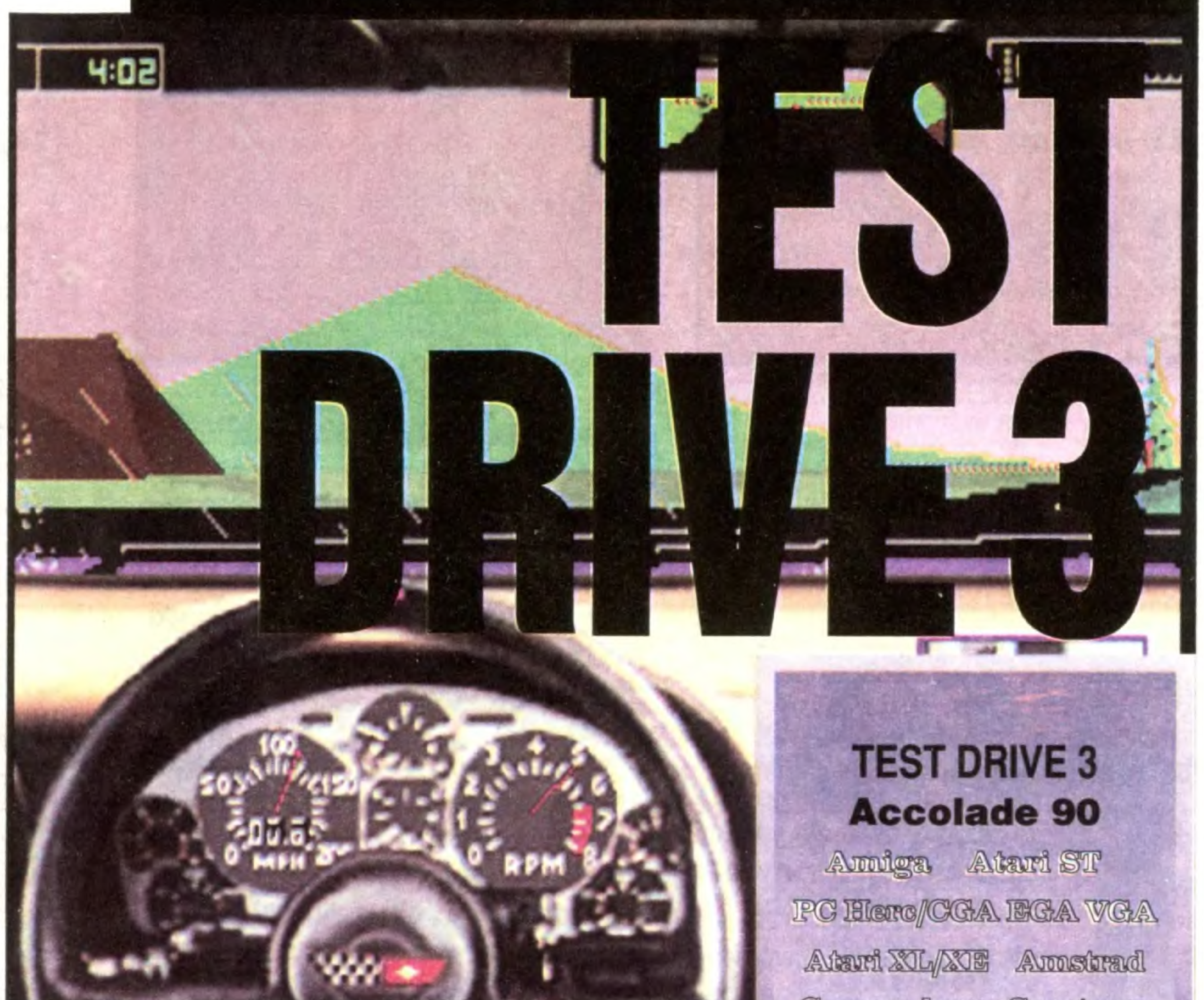
HARD DRIVIN
DOMARK 90

Amiga Atari ST
PC Herc/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





TEST DRIVE 3



TEST DRIVE 3
Accolade 90

Amiga Atari ST
PC Hero/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





Miłośnicy symulatorów nie mają raczej powodów do narzekania. Na dobrą sprawę istnieją już symulatory wszystkiego, co jeździ, pływa i fruwa, co więcej, lista symulatorów ciągle się wydłuża. Największym powodzeniem cieszą się samoloty, ale i miłośnicy motoryzacji nie mają powodów do narzekania. W zeszłym roku wśród programów dla nich pojawiła się już trzecia wersja programu Test Drive.

Początkowo program mi się nie spodobał. Samochody reagowały na naciskane klawisze po wariacku, tak, że nie byłem w stanie ich opanować, trasy wydawały się nie mieć końca, toteż całość wylądowała gdzieś na dyskietkach i powędrowała do szuflady.

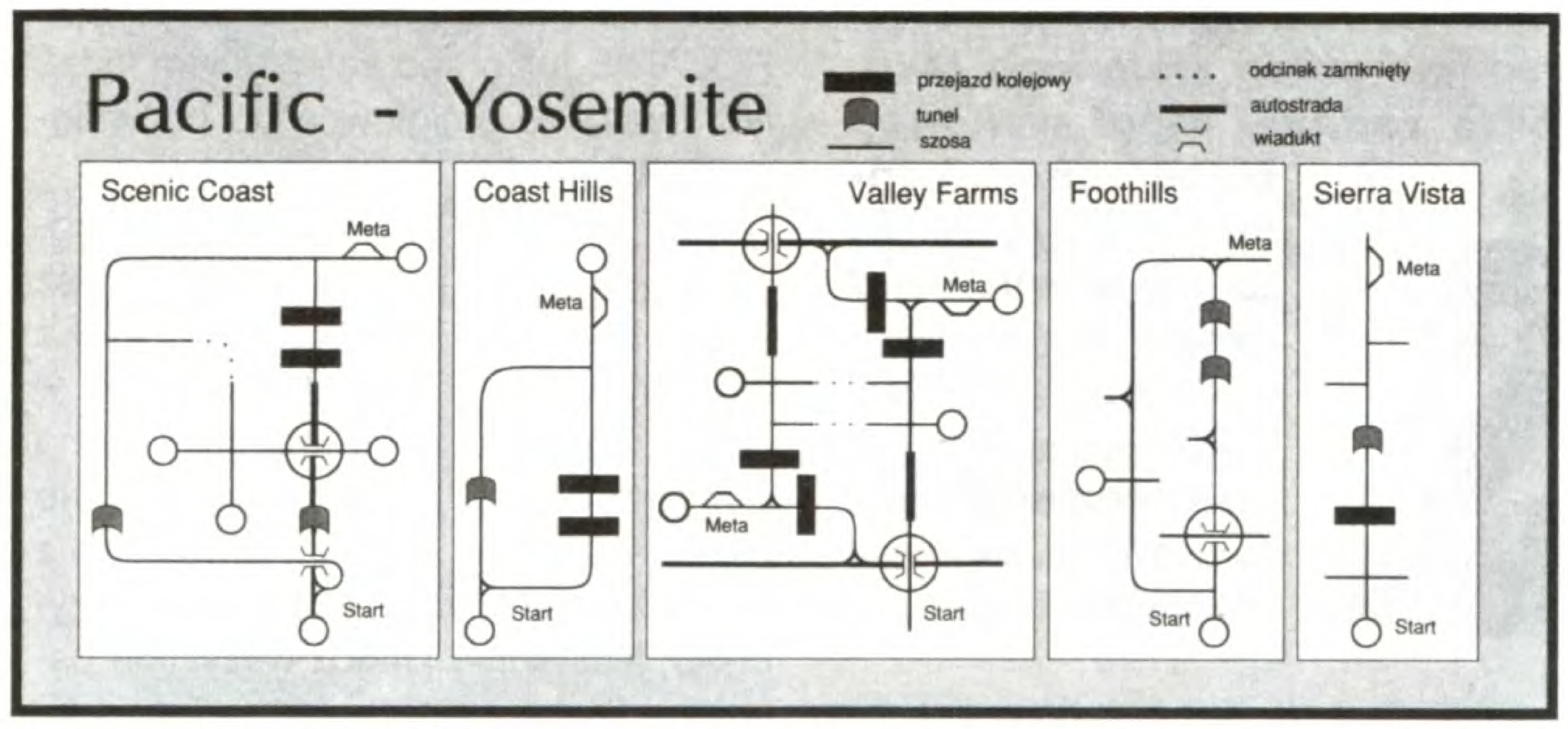
Po kilku miesiącach dostał się w moje ręce porządny komputer (386 jak ta lala, 33 MHz i cache memory, SVGA) z dużym twardyskiem. Zanim zainstalowałem na nim coś poważniejszego, była okazja, żeby przyjrzeć się na VGA wszelkim grom schowanym w szufladzie. Zainstalowałem TD3, odpaliłem go i... to był zupełnie inny program! Wszystkie wcześniejsze kłopoty musiały mieć swoje źródło w zbyt wolnym komputerze (niby AT), bo można było jechać, jechać i jeszcze raz jechać.

No i pojechałem. Trasa (ta którą mam, podobno są i inne) wiedzie z nad wybrzeży Pacyfiku do parku narodowego Yosemite. Do przejechania jest pięć odcinków, każdy ma kilkanaście mil. Po drodze pada deszcz i śnieg, jeżdżą inne samochody (swoją drogą wychodzi na to, że po Ameryce jeżdżą tylko trzy rodzaje samochodów innych niż policyjne), stacje radiowe nadają różną muzykę, kury i wiewiórki (a może lisy?) przebiegają przez drogę, na przedniej szybie rozbijają się komary i motyle (zwłaszcza w kotlinkach nad wodą) a krowy stoją na poboczach. Czasem jest dzień, czasem noc, po niebie latają samoloty, po jeziorach pływają żaglówki a nad morzem świecą latarnie morskie.

Podstawową zaletą gry jest świetna grafika. Samochód jedzie wśród bardzo urozmaiconego krajobrazu - pola, domy, góry, drzewa przesuwają się na ekranie jak w świecie rzeczywistym. Podobne algorymy generowania obrazu są stosowane od jakiegoś czasu w symulatorach lotu - obiekty składa się z wielokątów (najcześciej trójkątów i czworokątów), dzięki czemu ich wygląd zależy od kierunku patrzenia i ewentualnego zasłaniania się różnych fragmentów obrazu.

Po kilku próbach przejechania całej trasy zorientowałem się, że zwykle jest więcej niż jedna droga pozwalająca na osiągnięcie mety. Postanowiłem wtedy narysować kompletną mapę wszystkich tras, co jednak okazało się zadaniem niewykonalnym. Powód jest prosty - o ile w dwóch pierwszych etapach obszar po którym się jeździ jest ograniczony, w trzech pozostałych można jechać bez końca - np. prostą jak strzelił autostradą, z której co kilka kilometrów będzie zjazd w prawo, prowadzący zawsze w to samo miejsce.

Oto i mapy - bynajmniej nie pretendujące do miana kompletnego opracowania kartograficznego obszarów na zachód od Yosemite. Mogą się jednak okazać przydatne - pozwalając na skrzyżowaniu skręcić w stronę mety, zamiast w przeciwną. Mapy są schematyczne, toteż zawierają przede wszystkim informacje o skrzyżowaniach i rozjazdach, pomijając wszystkie zakręty nie mające znaczenia w trakcie jazdy. Na kropkowane odcinki dróg można wjechać, zwykle pod warunkiem przeskoczenia przez zarwaną nad rowem drogę.



Robaquez

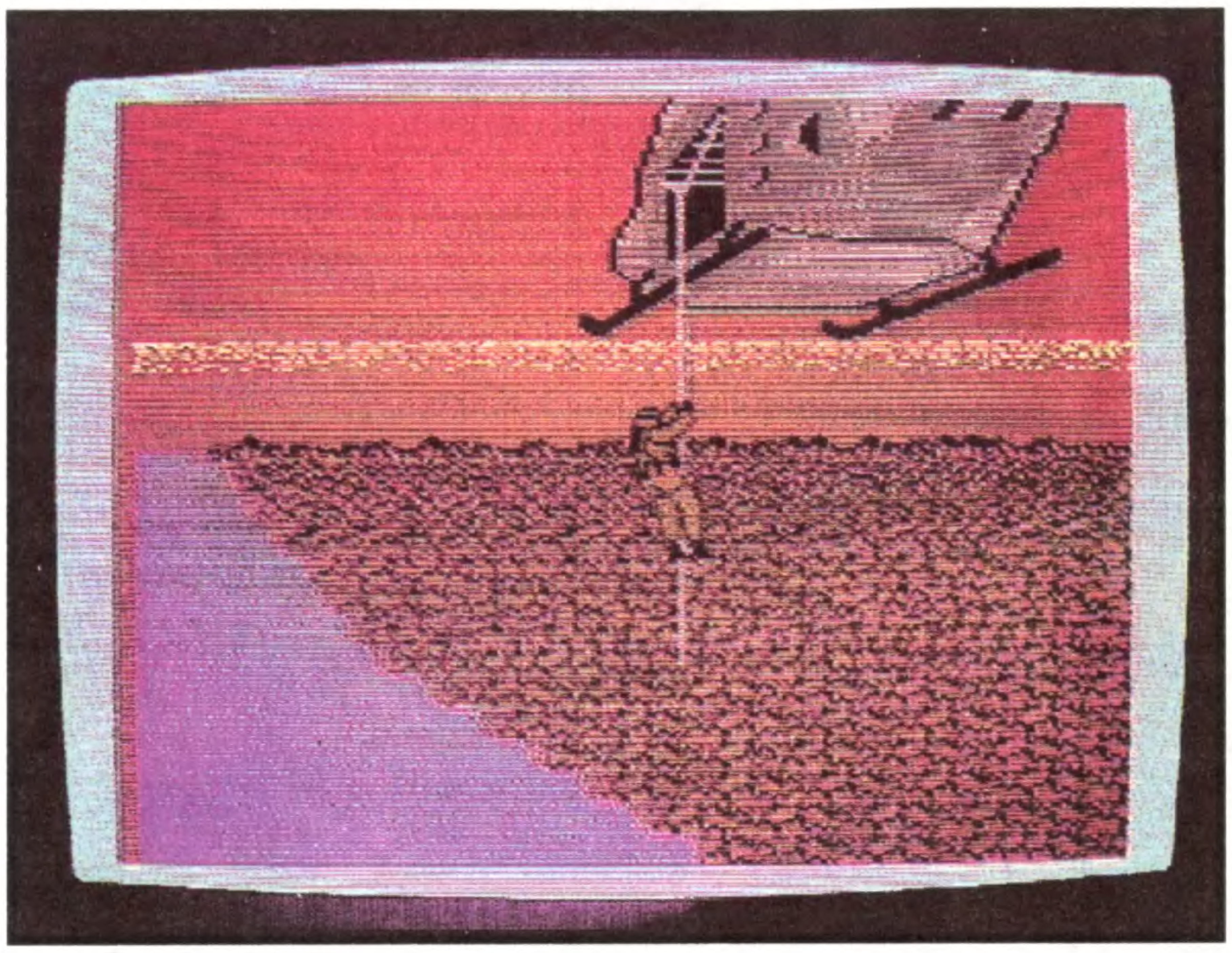
NAVY

Czerwona lampka przy wyjściu zmieniła kolor na zielony i wściekle mrugała. Porucznik jeszcze raz zlustrował swoje wyposażenie i podszedł do otworu w bocznej ścianie śmigłowca. Mocny prąd powietrza prawie wepchnął go z powrotem do środka. Spojrzał w dół. Na horyzoncie majaczył słaby zarys gęstego lasu. Wiedział, że gdzieś tam, pośród plątaniny drzew i innych roślin, znajduje się baza terrorystów, w której jest przetrzymywany porwany ambasador. Przypomniał sobie słowa swojego przełożonego: "Tylko jeden człowiek może tam dotrzeć niepostrzeżenie. Tym człowiekiem jesteś ty, Sean... " Będzie więc musiał wejść do paszczy lwa i znaleźć tam jednego człowieka, którego w dodatku ma wyprowadzić stamtąd żywego. Małe zawiniątko poleciało w dół i wylądowało jako gumowa tratewka. Teraz on. Mocno odepchnął się od progu. Jego spadochron otworzył się z cichym "pffff". Leciał w ten sposób przez kilka sekund, aż z pluskiem zetknął się z powierzchnią wody. W pośpiechu odpiął uprząż, aby nie zostać wciągniętym w głębinę i sprawnym kraulem dopłynął do tratwy. Jeszcze raz spojrzał w kierunku odlatującego śmigłowca, a potem skupił wzrok na malującym się na horyzoncie pasie zielonego lasu. Takie zadanie mógł wykonać tylko amerykański wojownik, członek elitarnej grupy Navy Special Warfare Force, grupy, której członkowie nie bez dumy zwą się NAVY S. E. A. L.

S. E. A. L.

Navy S. E. A. L. jest grą zręcznościowo-przygodową. Masz do dyspozycji cztery misje oraz trening. Trening podzielony jest na cztery sekcje: strzelanie, szkolenie lądowe, szkolenie podwodne i wspinaczkę ze skokami. Jeżeli nie czujesz się na siłach aby wziąć od razu udział w misji lepiej trochę potrenuj, na pewno nie zaszkodzi.

W niektórych misjach trzeba użyć bomby zegarowej w celu wysadzenia jakiegoś obiektu. Aby ustawić zegar należy nacisnąć F5, na ekranie wyświetlony zostanie zegar. Naciskając klawisz SET ustawiasz czas w sekundach, natomiast po naciśnięciu czerwonego klawisza uzbrajasz bądź rozbrajasz bombę co sygnalizuje lampka. Kilka objaśnień do poszczególnych misji.



OPERACJA GODZILLA

W pobliżu celu wyrzucona zostanie tratwa, a gdy zaświeci się zielone światełko, powinieneś wyskoczyć. Opadaj swobodnie do wysokości ok. 600 stóp a następnie naciśnij FIRE. Jeżeli będziesz od tratwy oddalony więcej niż o 50 jardów utoniesz lub ściągniesz na siebie wrogi patrol. Na wysokości ok 50 stóp naciśnij FIRE w celu odcięcia spadochronu.

Po przebraniu się w strój nurka i zabraniu niezbędnego uzbrojenia z tratwy, zanurzasz się w głębinę. Kursem 270 stopni dopłyniesz do celu.

Na terytorium bazy szukaj otwartych lub wyróżniających się budynków. Jest ich sześć i ze wszystkimi należy zrobić "BUM". Po zaminowaniu oddal się dyskretnie tam, skąd przyszedłeś. Zanurkuj i odpłyń od bazy tak szybko jak to tylko możliwe. Po wybuchu pojawi się transportowiec "Zodiac" i zabierze Cię do domu.

OPERACJA LOCH NESS

Śmigłowcem zostaniesz dostarczony w pobliże zatonięcia atomowej łodzi podwodnej. Awaria i katastrofa nastąpiła podczas testowania nowych rakiet taktycznych. Meldunki z pokładu mówiły o uzbrojeniu kilku rakiet typu POLARIS tuż przed zatonięciem łodzi. Nurkujesz ze śmigłowca po naciśnięciu FIRE.

Szukaj łodzi używając sonaru. Po odnalezieniu znajdź kiosk i wejdź przez właz. Płyń w kierunku stanowiska sterowania rakietami. Naciśnij F5 w celu zbliżenia panelu. Znajdują się na nim cztery rzędy zmieniających się okresowo liczb. Znajdź największą z nich i wyzeruj przez naciśnięcie przycisku. Następnie znajdź wszystkie pasujące liczby i postąp z nimi podobnie. Przejdź do niższego numeru i powtarzaj operację aż do momentu gdy wszystkie liczby zamienią się w zera. W tym momencie zostanie wyłączony system uzbrajania rakiet. Gdy procedura zostanie wykonana niedokładnie, system uznaje Cię za intruza i masz 3 min. na ucieczkę.

Po opuszczeniu łodzi płyń na powierzchnię, gdzie będzie czekał na Ciebie śmigłowiec do czasu na dwie minuty przed spodziewaną eksplozją rakiet.

klawiszologia:

F1 - powrót do bazy bez wykonania misji

F3 - wybór broni

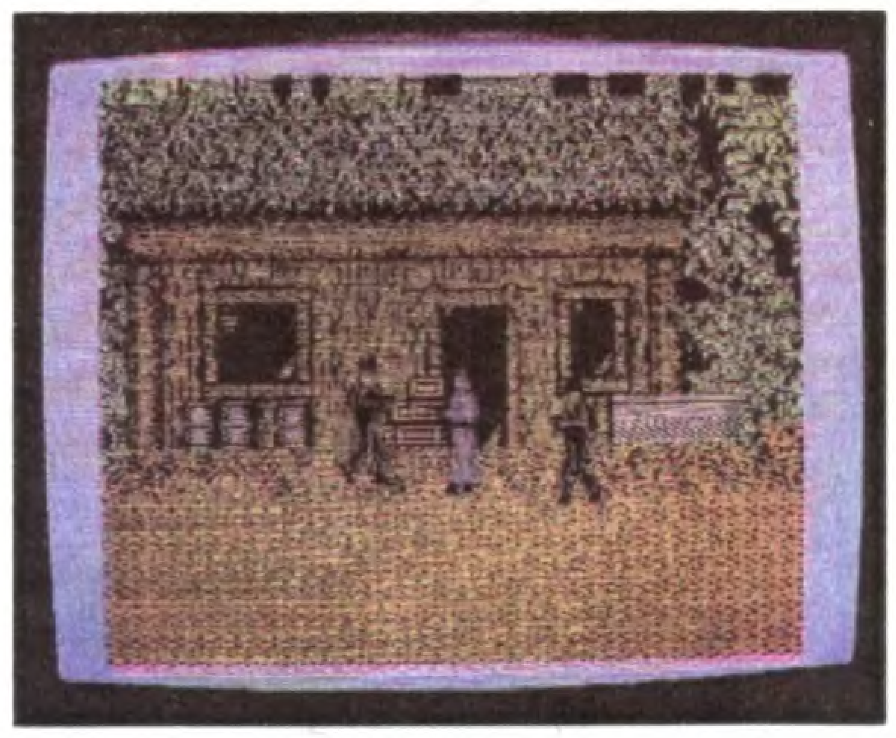
F5 - ustawianie bomby i panelu

F7 - pod wodą nakazuje nurkowi manewrować szybko do celu, na lądzie powoduje wykonanie padu

RUN/STOP - zatrzymuje chwilowo grę, ukazując streszczenie misji sterowanie kierunkowe i strzał odbywa się za pomocą joysticka

OPERACJA MOBY DICK

Zostaniesz dostarczony łodzią podwodną do punktu odległego od platformy wiertniczej. CIA doniosło o nielegalnej produkcji broni chemicznej pod przykrywką wydobywania ropy. Po osiągnięciu platformy zamocuj do jej sześciu pylonów bomby z zapalnikiem czasowym. Wejdź na platformę i przeszukaj pomieszczenia w celu znalezienia dokumentów. Opuść platformę z lewej strony i zanurkuj. Po osiągnięciu łodzi, wejdź przez luk.



OPERACJA KING KONG

Śmigłowiec przetransportuje Cię w górę rzeki do miejsca położonego o kilkaset jardów od bazy rebeliantów. Wywiad donosi, że przetrzymują oni porwanego kilka dni temu ambasadora USA. Zejdź po linie obracając rączką joysticka zgodnie z kierunkiem zegara i wskocz do rzeki.

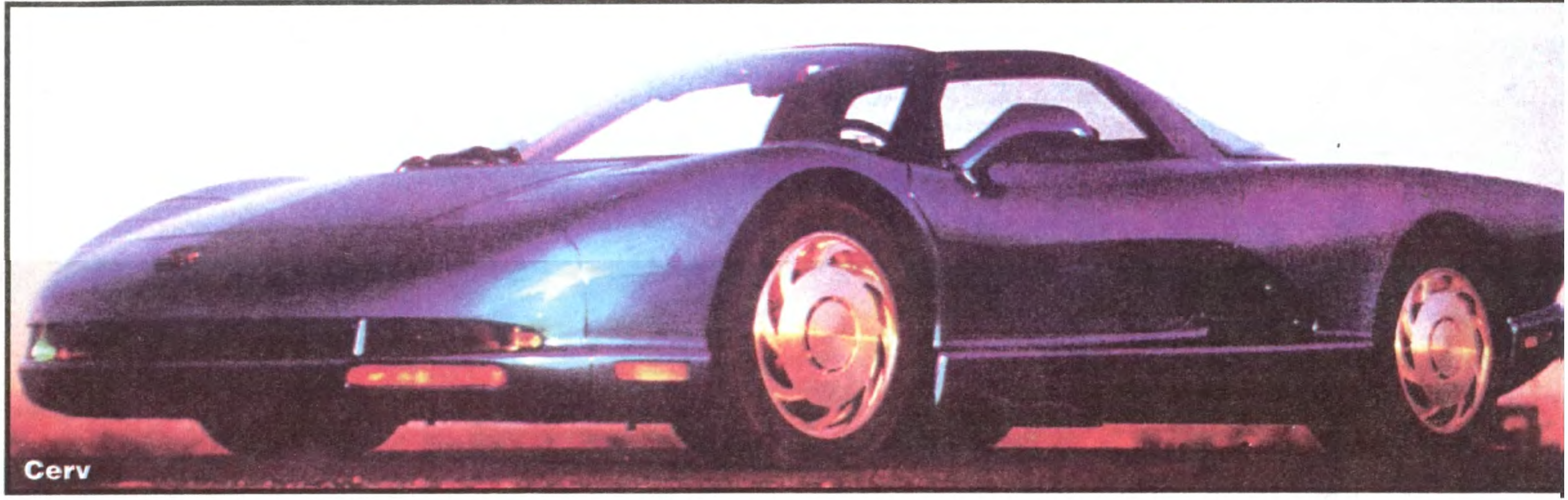
Przeszukuj pomieszczenia i krzaki w celu znalezienia więźnia. Gdy go odszukasz będzie szedł za tobą. Wkrótce wróg odkryje nieobecność zakładnika i w bazie pojawi się więcej strażników. Gdy dotrzecie do łodzi, płyń w górę rzeki. Twoją jedyną bronią są zręczne manewry. Wykorzystaj przewagę zwrotności i płyń tak, aby łodzie nie zdążywszy skręcić rozbijały się na skalistym brzegu.

Po osiągnięciu punktu odniesienia przez śmigłowiec, zostanie spuszczona lina aby wciągnąć ambasadora i Ciebie. Jeżeli wszystkie łodzie nie uległy rozbiciu będziesz narażony na ich ostrzał.

PLis

(Podziękowania dla Wojtka vel Korsarza za pomoc!)

$UPER $AMOCHODY



Cerv

Na świecie istnieje pewna grupa osób nie mających problemów z brakiem gotówki. Nie istnieje dla niej pytanie "czy wystarczy do pierwszego? " Ludzie ci otaczają się zwykle przedmiotami wysokiej jakości. Część z nich robi to ze snobizmu, są jednak tacy którzy dużo płacą i dużo wymagają. Właśnie dla nich powstały samochody o wdzięcznych nazwach Lamborghini, Maserati, Porsche, Donkervoort, Alpina, Bitter czy słynne Ferrari. Bardzo często samochody produkowane w tych firmach są składane ręcznie, a zawsze każdy egzemplarz zjeżdżający z taśmy jest dokładnie testowany.

Najsłynniejszym włoskim sportowo-luksusowym samochodem jest bez wątpienia znany na wszystkich kontynentach Ferrari. Fabryka ś. p. Enzo Ferrariego nie jest jednak jedyną znaną włoską firmą, produkującą tego typu samochody. Co więcej, firma Nuova Automobili Ferruccio Lamborghini S. p. A., znana jest z produkcji samochodów najwyższej klasy o jakości i cenie przewyższającej wszystkie modele Ferrari. Od kilku lat wymieniona firma należy do koncernu Chryslera, co jednak nie wpłynęło na wytwarzane przez Lamborghini samochody.

Najbardziej znanym produktem tej firmy był nieprodukowany już model Countach, o charakterystycznej "kanciastej" sylwetce i drzwiach podnoszonych w górę - do przodu. Jego następcą jest Diabolo, co po hiszpańsku znaczy "diabeł". Jest to pojazd bardzo charakterystyczny, o łatwej do zapamiętania sylwetce. Długi, szeroki i niezwykle niski (4460x2020x1100), z ciekawie rozwiązanym spojlerem z tyłu, posiada 12-to cylindrowy silnik o pojemności 5. 7 litra i mocy 362 kW (492 KM) przy 7000 obr. /min, umieszczony przed-nad tylną osią. Cylindry w silniku są umieszczone po sześć w układzie "V", a mieszankę paliwową podaje układ wtryskowy. To właśnie pozwala na uzyskanie tak wysokiej mocy. Otoczenie jest chronione przez fabrycznie montowany katalizator.

Napęd zostaje przeniesiony na oś tylną poprzez pięciobiegową skrzynię biegów. Możliwe jest zamontowanie automatycznej skrzynii biegów, ale tylko na wyraźne zlecenie kupującego - ma to bowiem ujemny wpływ na dynamikę pojazdu. Wszystkie koła posiadają hamulce tarczowe, co jest raczej niezbędne w samochodach tej klasy. Bardzo przydatny byłby też układ przeciwpoślizgowy ABS, którego jednak Lamborghini nie posiada. Brakuje w nim też wspomagania układu kierowniczego, wskazanego w samochodzie o kołach rozmiaru 245/40 (duży fiat posiada opony 175/13). Koła napędzające - tylne - są uzbrojone w opony 335/35.

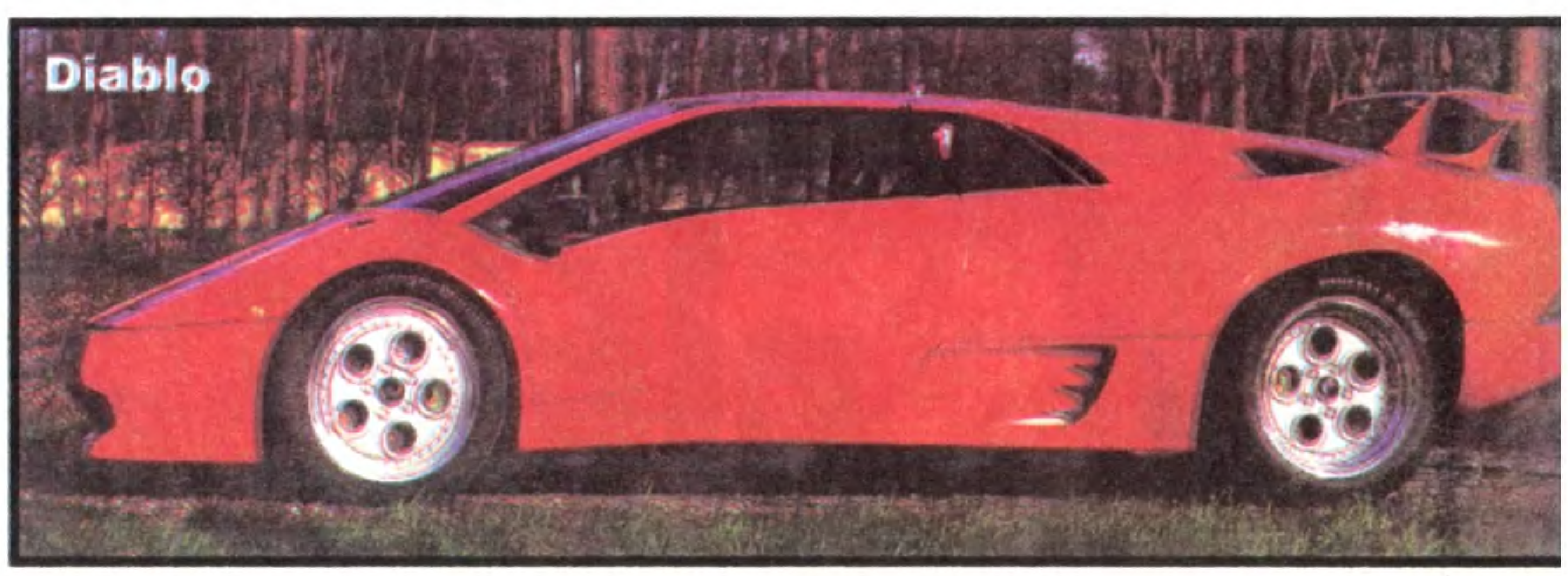
Najbardziej niesamowite są w tym pojeździe jego osiągi. Przy masie całkowitej 1840 kg Lamborghini Diablo przyspiesza do 100 km/h w czasie 4.1 sekundy. Prędkość maksymalna wynosi ok. 325 km/h, czyli więcej niż modele Ferrari (jedynie F-40 osiąga podobną prędkość - 322 km/h). Zbiornik paliwa mieści 100 litrów etyliny super bezołowiowej, ale jest to konieczne minimum, w samochodzie palącym 16 litrów na sto kilometrów. Jest to zresztą zużycie średnie - gdy silnik nie jest rozgrzany lub pracuje na maksymalnych obrotach wymaga kilkakrotnie większej ilości paliwa! Lamborghini Diablo jest pojazdem dwuosobowym i posiada bagażnik o pojemności 140 litrów (pojemność bagażnika "malucha" - 165 litrów).

Za oceanem Atlantyckim jest kraj w którym wszystko musi być naj, naj. Firma Chevrolet Motor Division z korporacji GMC (General Motors Corporation) od czasu do czasu przedstawia prototypy samochodów sportowych z silnikiem umieszczonym centralnie. Są one poligonem doświadczalnym dla rozwiązań stosowanych później w seryjnie produkowanym samochodzie Chevrolet Corvette. Jednym z takich prototypów jest Chevrolet Cerv. Samochód ten jest wytwarzany w bardzo małych ilościach, a jego parametry przewyższają prezentowany wyżej Lamborghini. Powód jest prosty - Diablo jest samochodem produkowanym seryjnie w ustalonej technologii, a Cerv jest prototypem, opartym o najnowocześniejsze zdobycze techniki motoryzacyjnej.

Silnik tego samochodu jest dzieckiem dwóch firm: Chevroleta i Lotusa. Jest to jednostka ośmiocylindrowa w układzie "V", posiada 32 zawory oraz pojemność 5.7 litra (czyli tyle samo co Diabolo). Dzięki dwóm potężnym turbosprężarkom osiągana moc wynosi 485 kW (660 KM); napęd jest przekazywany za pomocą sześciobiegowej automatycznej skrzynii biegów na wszystkie koła pojazdu. Interesująco została rozwiązana skrzynia biegów: zwykła trójbiegowa automatyczna skrzynia od Corvetty otrzymała dodatkową dwustopniową przekładnię i w ten sposób powstało sześć przełożeń.

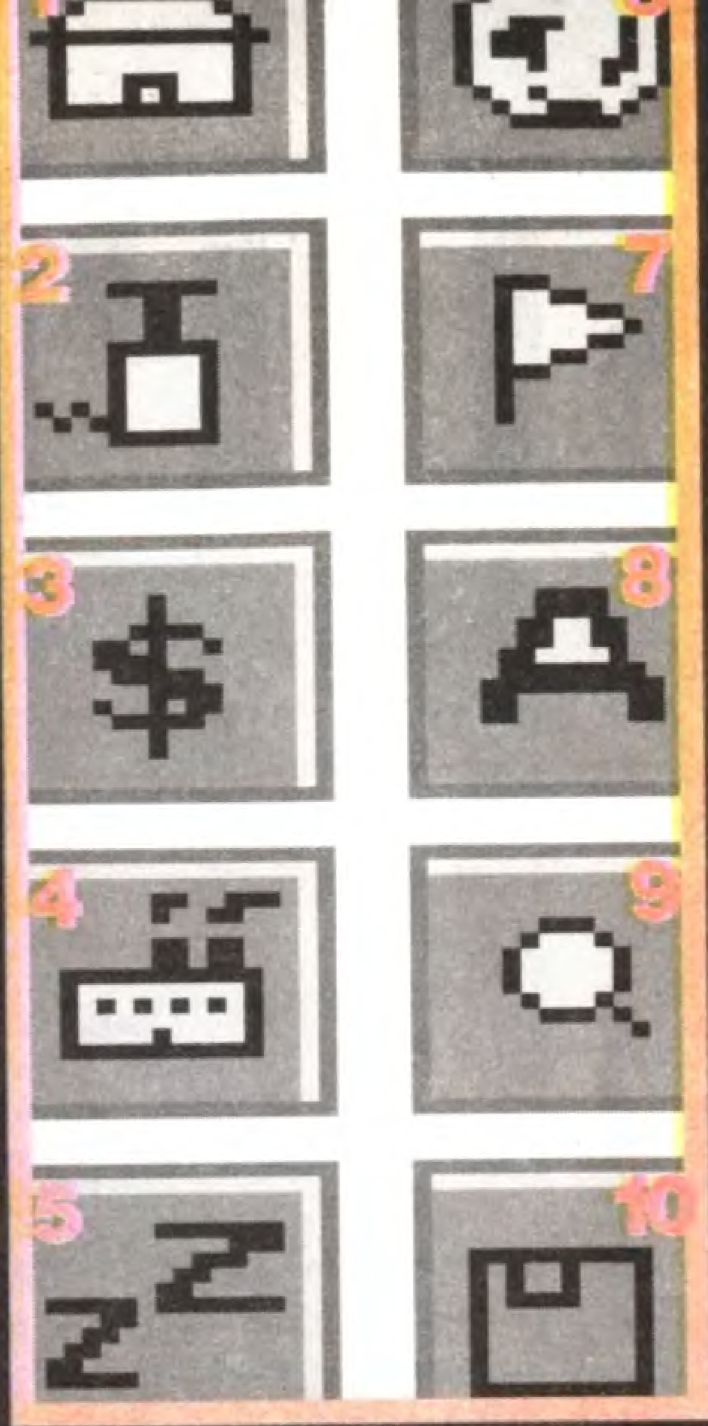
Prędkość oraz zużycie paliwa nie zostały oficjalnie podane przez firmę Chevrolet (jest to pojazd prototypowy). Nieoficjalne dane mówią o prędkości maksymalnej 225 mil na godzinę (362 km/h), przyspieszeniu od zera do 60 mil na godzinę (97 km/h) w 3.9 sekundy i cenie rzędu 300-400 tysięcy dolarów. Przy wykonywaniu karoserii, hamulców i ramy, użyto włókien węglowych, co spowodowało znaczne zmniejszenie masy całkowitej pojazdu. Rama jest wykonana w postaci rurowej kratownicy, do której jest przymocowane aktywne zawieszenie, dopasowujące się do nawierzchni drogi, mechanizmy kierowania kół (wszystkich czterech). Silnik i nadwozie spoczywają na ramie. W samochodzie standardowo montowany jest ABS i katalizator, a wszystkie funkcje wewnątrz kabiny (otwieranie okien, ustawianie lusterek, wysokości zamocowania pasów bezpieczeństwa i regulacje foteli) są sterowane przez pokładowy komputer.

MISCHER



Diablo

Scan by Vangis 2007



UTOPIA

Masywna sylwetka wielkiego bunkra Centrum Dowodzenia, przypominająca kształtem piramidy schodkowe Inków górowała nad kolonią. Komandor Quarks przesunął zmęczonym ruchem na skraj biurka plik map i sięgnął po szklankę orzeźwiającego napoju, jednak zatrzymał wyciągniętą rękę w połowie drogi. W tym właśnie momencie ekran łączności alarmowej rozbłysnął czerwoną poświatą, spoza której wyłoniło się wnętrze bunkra wczesnego ostrzegania.

Quarksowi wydawało się, że służby wywiadowcze dostatecznie uodporniły go na złe wiadomości. - Meldujcie - rzucił z niechęcią w kierunku głośnika.

- Nasze oddziały liniowe dostrzegły w sektorze B nieprzyjacielskie kolumny pancerne, szybko przedzierające się przez nasze pola minowe. Pomimo dużych strat podążają one w kierunku naszej kolonii...

Po chwili za oknami budynku Centrum Dowodzenia słychać było zbliżające się eksplozje, a na tle nieba przemykały z rykiem ciemne sylwetki nisko lecących samolotów. Od strony kompleksów zbrojeniowych wykwitały bure, skłębione chmury wybuchów, spośród których ognistymi smugami wzbijały się w niebo pęki rakiet przeciwlotniczych.

"UTOPIA" i jej legenda

Niedawne sukcesy rynkowe gier "Sim City" i kolejnych wydań "Populous-ów" zainspirowały twórczo wyobraźnię programistów Celestial Software Production. Grupa ta wspólnie z firmą Gremlin Graphics Software przedstawiła komputerowym fanom w ostatnim kwartale ubiegłego roku zupełnie nową hybrydę gatunków tych udanych gier strategicznych.

Akcja gry rozgrywa się w końcu przyszłego stulecia. Jest rok 2090, planeta Ziemia weszła w skład Federacji Kosmicznej założonej przez kilka cywilizacji pozaziemskich. Cywilizacje te - podobnie jak i ziemska - zagrożone są niezwykle szybkim wzrostem demograficznym.

Zdobywanie przez Federację nowych przestrzeni życiowych jest możliwe wyłącznie w drodze zasiedlania nowych planet. Te, które nadają się do kolonizacji są już penetrowane przez konkurencyjną obcą cywilizację, wrogo nastawioną do Federacji.

Niektóre z kolonizowanych planet zamieszkane są przez prymitywne plemiona tubylcze, nastawione separatystycznie i niechętne wszystkim konkwistadorom.

Pomiędzy Federacją a jej konkurentami wywiązują się zaciekłe i krwawe walki o przestrzeń życiową.

W tym momencie wkraczasz do gry Ty. Los wyznaczył Ci rolę Komandora stojącego na czele zespołu skierowanego do skolonizowania nowej planety.

Zadanie to - jeśli pominąć wersję treningową - nie należy do łatwych. Wraz z zespołem doradców przybywasz do założonej już bazy kolonii. Twój statek kosmiczny odlatuje, Ty pozostajesz i nie masz już odwrotu. Musisz brać się do pracy.

Założona baza kolonii składać się może z:
- budynku o kształcie piramidy stanowiącego Centrum dowodzenia (Command centre),
- kompleksu produkującego tlen (Life support),
- rampy startowej (Launch pad) dla statków powietrznych,
- Zbiornika energii (Flux pod) gromadzącego energię elektryczną,
- zespoły kolektorów słonecznych (Solar collectors),
- zespołu uprawy hydroponicznej zaopatrującego kolonię w żywność (Hydro),
- magazynu żywnościowego (Store) bez którego nieskonsumowana żywność niszczeje,
- kilku osiedli (Living) w których zamieszkają koloniści,
- stacji radarowej.

Federacja pozostawia Ci środki finansowe na rozwój. W najłatwiejszej misji dysponujesz kwotą nieco ponad 60 tysięcy GR.
W trudniejszych kwoty są odpowiednio mniejsze. Jedynie w wersji treningowej dysponujesz kapitałem ponad pół miliona GR, co przy dyktowanych kolonii cenach jest prawdziwą fortuną.

Podstawowe ikony sterowania grą:
1. budowanie budynków - obiektów,
2. wyburzania
3. dane o finansach i cenach
4. dane o zatrudnieniu i decyzjach inwestycyjnych,
5. pauza
6. wyświetlenie zbioru map planety,
7. znacznik pól koncentracji i pól bitewnych,
8. Twoi doradcy
9. opcja wywiadu
10. przejście do ekranu opcji.

Migające symbole na tle ekranu graficznego kolonii: sylwetka biegacza - popisy dywersantów,
symbol O2 - jesteś na najlepszej drodze wygubienia kolonistów (brakiem tlenu), widelec skrzyżowany z nożem (najpierw daj jeść a potem wymagaj!)

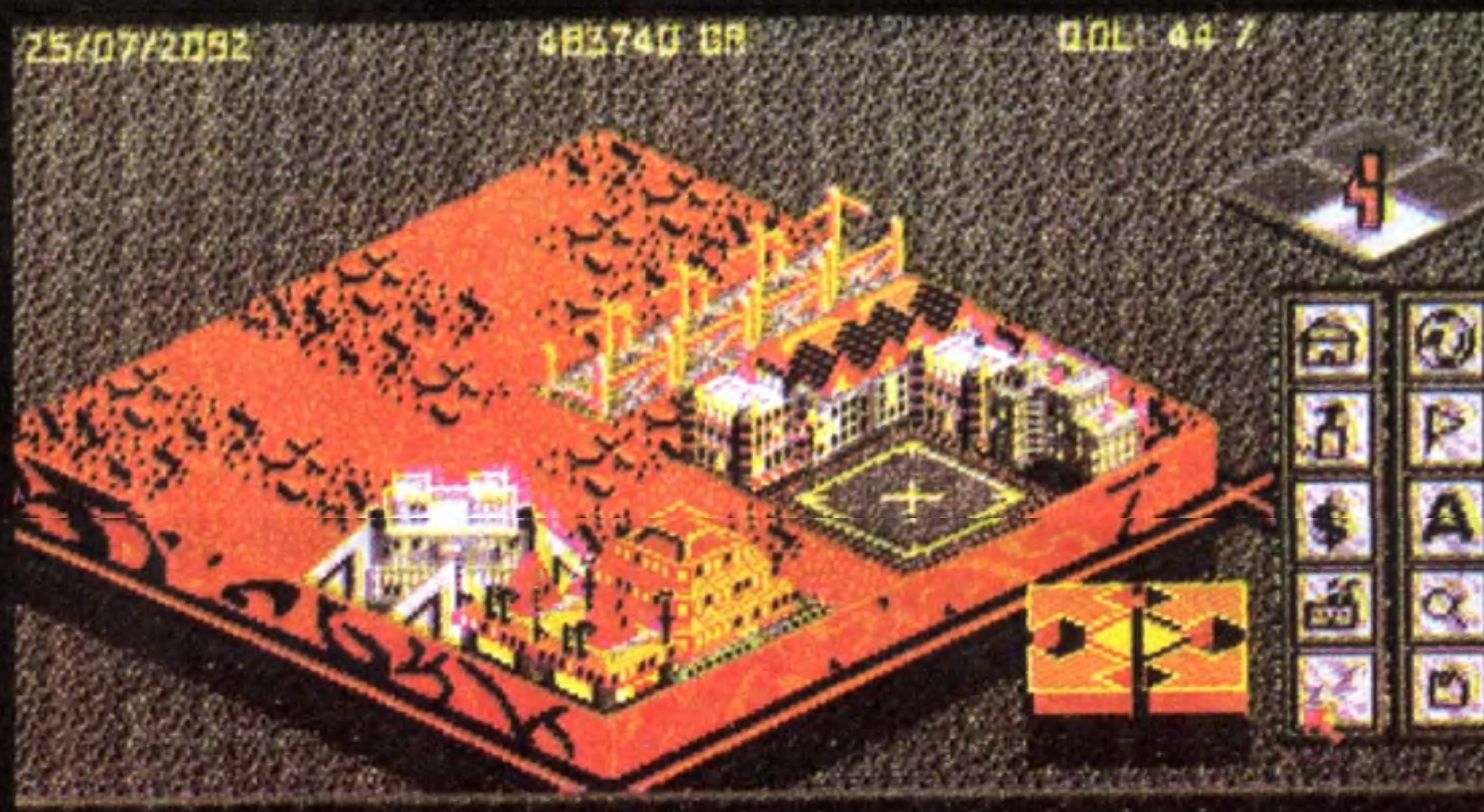
Jedyna droga do wygranej!
1. Przećwicz najpierw na wersji treningowej wszystko co możliwe i nie licz, że dokonasz tego bez kłopotów!
2. Stosuj wyważoną taktykę równowagi militarno-cywilnej rozwoju i jego wyścigu w czasie z przeciwnikiem,
3. Pamiętaj, że niczego nie wyprodukujesz bez rozbudowy zaplecza (energetyka, kopalnie rud, ropy, towarzyszące im zbiorniki i zakłady chemiczne, zbiorniki energetyczne, inne zakłady produkcyjne). Do fabryk samolotów dobudowuj po jednym zbiorniku. Pojemność zbiorników i wyprofilowanie produkcji fabryk samolotów dokonuj kliknięciem myszy przy neutralnym znaczniku (czerwony obelisk) na ikonie obiektu i naciśnij koniecznie ikonę domu.
3. Dokonuj profilaktycznych rajdów na terytorium przeciwnika (ikona wrogiego miasta) najwcześniej kiedy to możliwe.
4. Jak najszybciej rozkręć wymianę handlową i ograniczaj stopniowo do zera stopę procentową podatku dla kolonistów. Chyba stąd nazwa gry - utopia...
5. Nie żałuj forsy na badania techniczne i zdobywaj coraz wyższe poziomy techniczne. To opłaca się sowicie i przynosi nowe bronie i możliwości (czołgi nowych generacji,







UTOPIA
Gremlin Graphics 91
Amiga Atari ST
PC Herc/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





działa plazmowe, dalekosiężny radar, miny lądowe, lepsze zbiorniki ciśnieniowe, "parasol" ochronny przed paskudnymi meteorami, wydajniejsze generatory słoneczne, szcze pionki antywirusowe detektor wykrywania nowych złóż rud i paliwa, morgohydroponikę, wspaniałe rakiety HDX, cudowny transporter materii a także świetny kompleks produkcji tlenu, który instaluj wyłącznie na obszarach porośniętych żółtym mchem).

Nade wszystko kalkuluj dobrze i nie daj się przeciwnikowi.

RESET



Miecze Valdgira

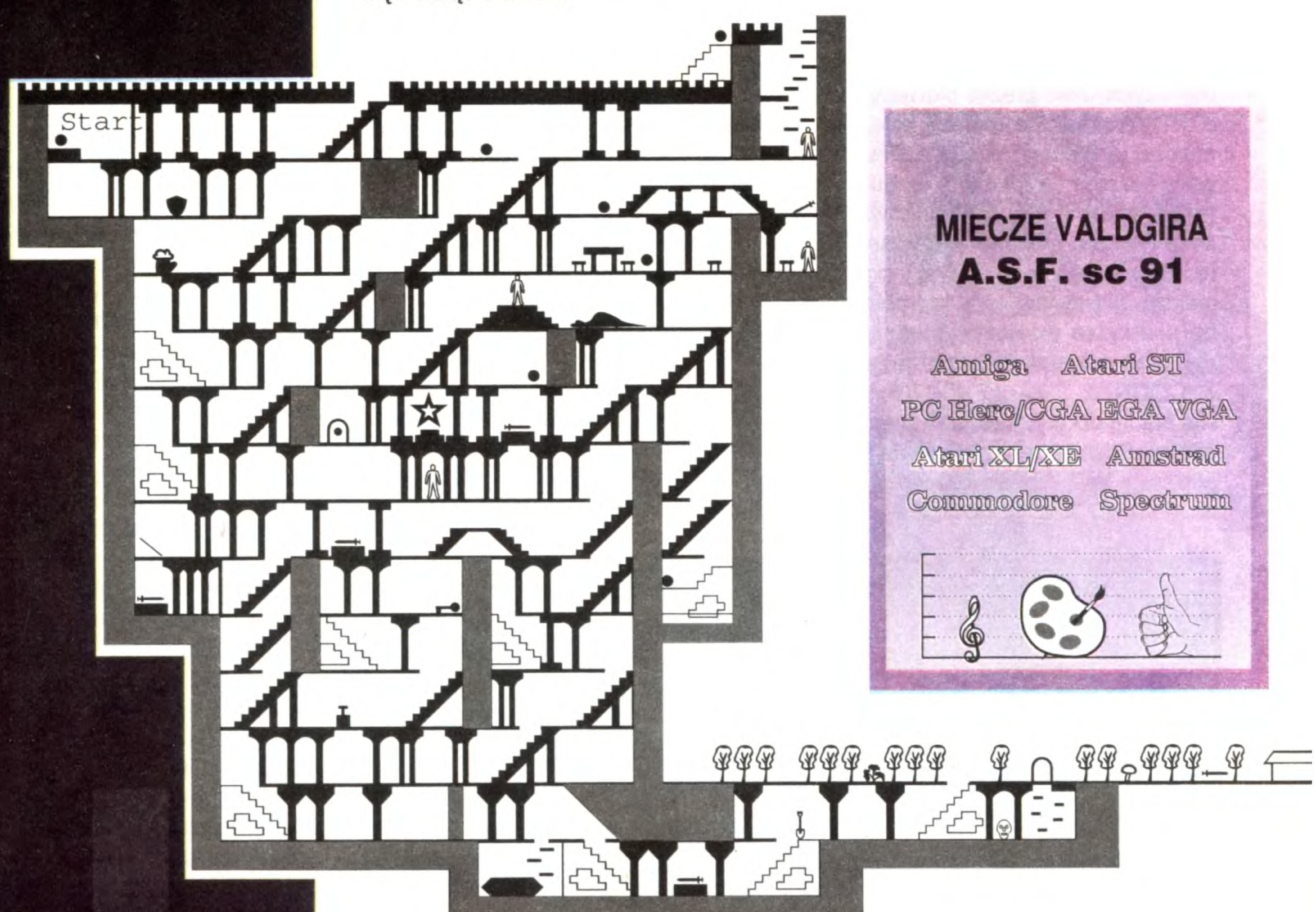
Daleko, w posępnym zakątku Heldgoru stoi potężny zamek, którego właściciel był wielkim magiem. Po jego śmierci ciemność i strach ogarnęły okolicę. Legenda mówi, że aby złe moce opuściły Heldgor, trzeba znaleźć pięć magicznych mieczy ukrytych w zamku i umieścić je w pentagramie. Nie jest to łatwe zadanie, gdyż zamek jest wielki, a zamieszkujące go duchy starają się zabić każdego, kto wtargnie do środka.

Zadania podjął się karzeł Aldir, jeden z uczniów Valdgira. Oto co musi on zrobić:

1. Drzwi spalić zapałkami.
2. Trollowi dać dzban piwa - da skarabeusza.
3. Smoka skalnego zabić sztyletem ukrywając się za tarczą. Zabrać smoczą łuskę.
4. Wróżbicie dać karty do tarota - da amulet.
5. Skarabeuszem otworzyć skrzynię - wziąć diament.
6. Najemnika przekupić diamentem.
7. Mur wysadzić dynamitem i detonatorem.
8. Trumnę wampira otworzyć łomem (potrzebny czosnek!) - zabrać zęby.
9. Rozkopać łopatą grób i zabrać z niego czaszkę karła.
10. Chatę czarownicy otworzyć zardzewiałym kluczem, złapać pchły.
11. Zestawić dwie drabiny, by dostać się do czarnoksiężnika.
12. Czarnoksiężnik za skrzydło nietoperza, czaszkę karła, zęby wampira, pchły i łuskę smoka da złoty klucz.
13. Złotym kluczem otworzysz drzwi, za którymi leży piąty miecz.

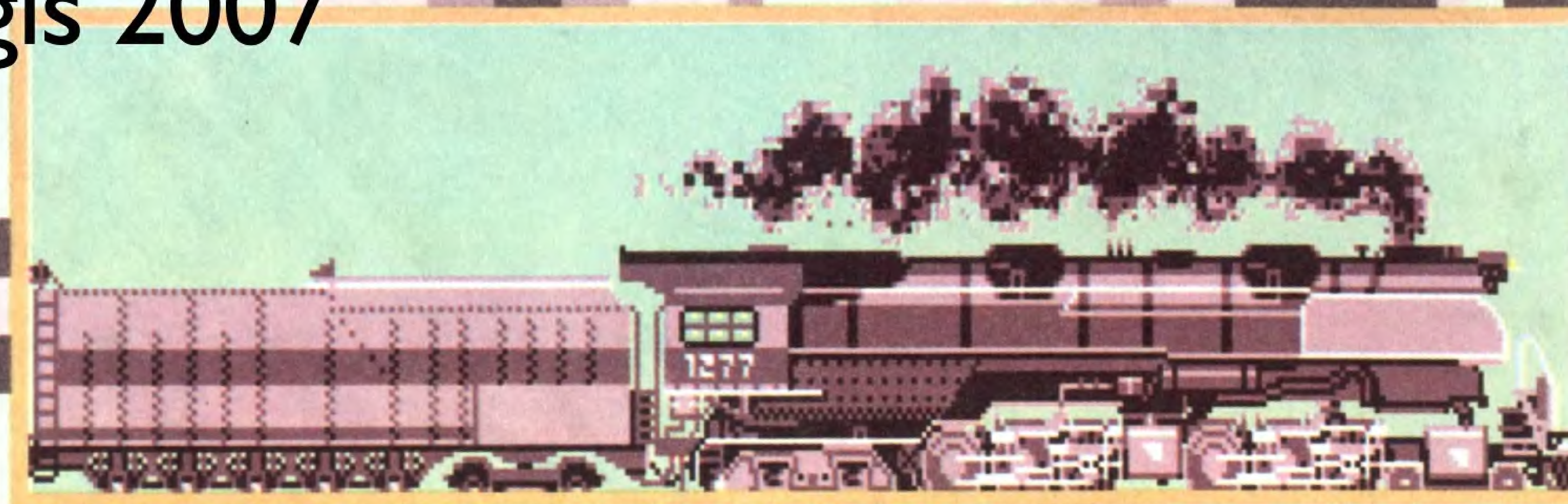
To mniej więcej wszystko. W ratowaniu Heldgoru może jeszcze Aldirowi pomóc mapa zamku. Do dzieła!

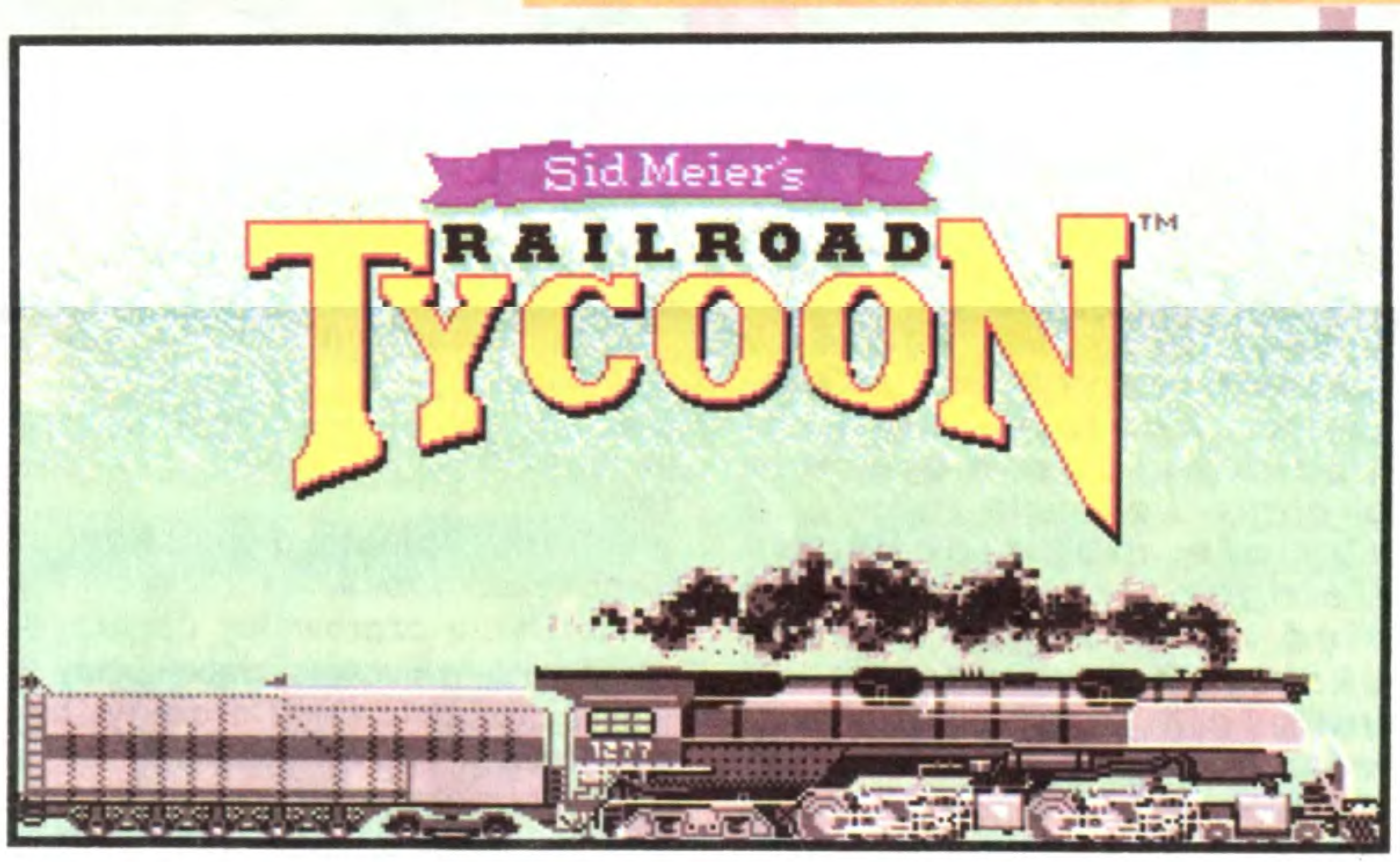
Wykorzystaliśmy opisy i mapy nadesłane przez Michała Niemasa, Tomasza Żyłowskiego, A. Kłeczka.



MIECZE VALDGIRA
A.S.F. sc 91

Amiga Atari ST
PC Herc/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





REKIN ŻELAZNYCH DRÓG

Szanowni Panowie. Zebraliśmy się dziś, by dokonać znacznego postępu cywilizacyjnego. Przyszłością świata są koleje żelazne! Dziś, w roku 1900, na progu XX wieku naszej kultury możemy podbić nie tylko Europę, ale cały świat. Przy okazji można się dorobić, ale - jak rozumiem - te motywy Panów nie interesują. Zaczynając od niewielkiej kwoty w ciągu kilku lat zarobimy krocie i pokryjemy kontynent gęstą siecią dróg żelaznych. Świat będzie nasz, szanowni Panowie.

Takiej przemowie nikt się nie może oprzeć! Udało się! Naciągnąłeś inwestorów na £1.000.000. To niebagatelna kwota, choć przywykniesz do większych. Jako prezes pierwszej linii, a w przyszłości korporacji kolejowej, musisz te funciaki nieźle zainwestować. Możesz je lokować w budowę torów, stacji i zakup pociągów. Możesz tworzyć niezbędną infrastrukturę, inwestować w przemysł i grać na giełdzie. Wszystko to by zarobić grube pieniądze i zniszczyć konkurencję, oraz miło spędzić czas przy grze TYCOON.

Nie siadaj do gry, jeśli jutro masz klasówkę. Szybka partia to prawie sześć godzin, a jeśli chcesz jeszcze grać na giełdzie i widzieć pociągi w ruchu - minimum osiem. Wprawdzie można stan gry zapisać i zacząć następnego dnia, ale jeszcze nikomu nie udało się dotrzymać takiego postanowienia.

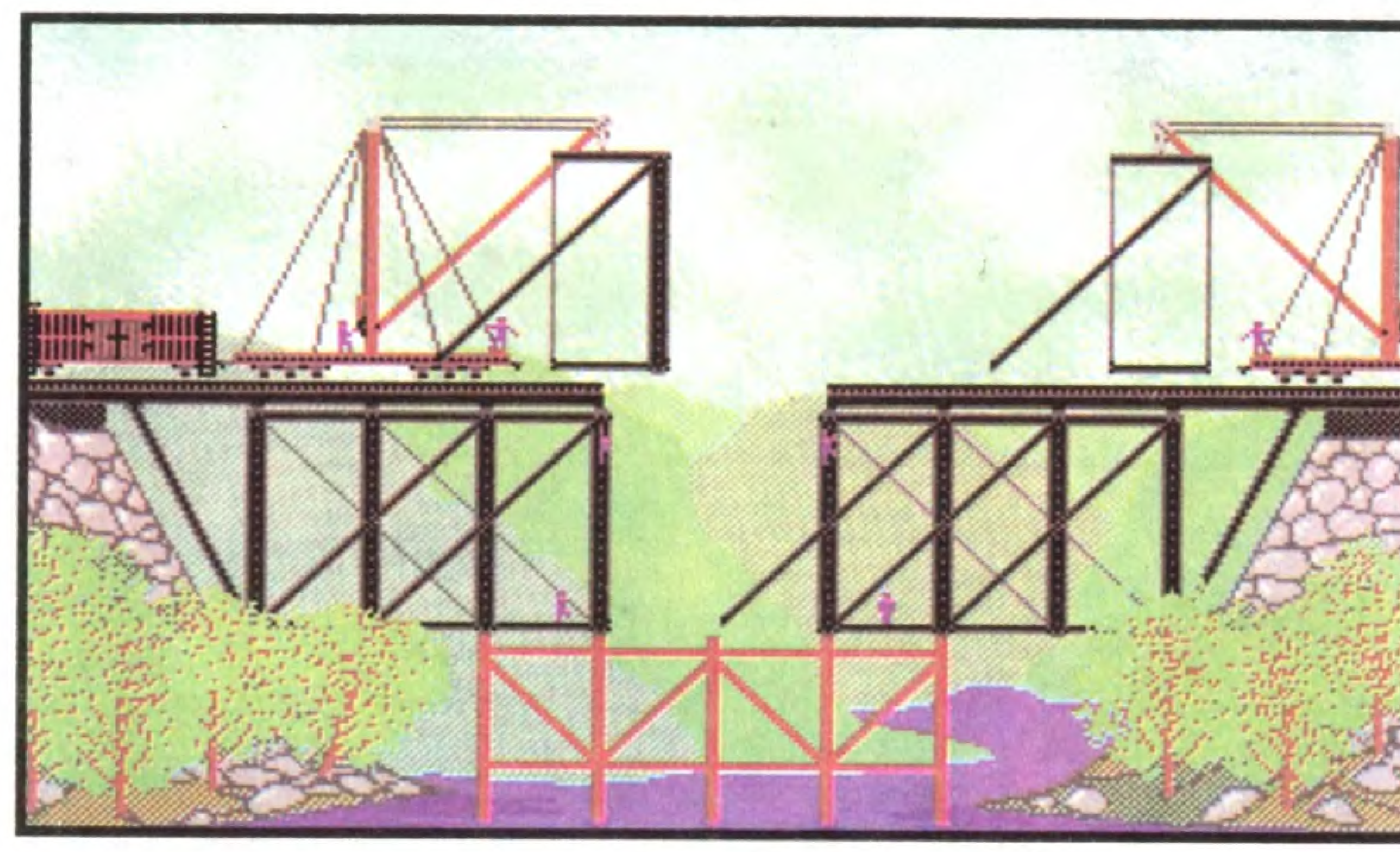
Gra zaczyna się od wyboru terenu i stopnia trudności. Masz do wyboru wschodnie i zachodnie Stany, Wielką Brytanię i Europę. Ze zrozumiałych przyczyn najwięcej gier toczyłem w Europie i tego terenu dotyczy opis. Stopień trudności gry definiuje się w dwóch etapach. Najpierw podajesz swoje wyobrażenie o sobie (INVESTOR/FINANCIER/MOGUL/TYCOON). Następnie wybierasz stopień zbliżenia do rzeczywistości. Najprościej gra się przy ustawieniu: NO COLLISION OPERATION (pociągi nie ulegają kraksom nawet gdy na pojedynczym torze spotkają się dwa jadące naprzeciwko), FRIENDLY COMPETITION (konkurencja nie toczy walki o przewóz z Twoich stacji) i BASIC ECONOMY (towar - jeśli jest na składzie - może być przewieziony do dowolnej stacji). Początkującym dobrze radzę wybrać te opcje by uniknąć bankructwa i zamiast rekinem nie zostać szprotką żelaznych dróg.

Sprawdzenie kompetencji to prosty egzamin. Masz rozpoznać typ lokomotywy. Zielonym powinna pomóc informacja, że wśród lokomotyw europejskich długi komin to Planet lub Patente, węglarkę na czterech kołach ciągnie za sobą A1 Class lub A4 Class (A4 ma skośny przód), Crocodile jest czerwony i elektryczny, a TGV to najnowocześniejsza lokomotywa o lotniczej sylwetce. Inne typy można sprawdzić w instrukcji (jak kto ma bo nie kupił od złodzieja), lub książce o historii kolejnictwa.

Gdy już masz za sobą wstępne wstręty, możesz zacząć wreszcie być prezesem przez duże P. Żeby była stacja, muszą być tory. Kładziemy więc pierwszy odcinek torów (SHIFT + kursory - koniecznie te z klawiatury numerycznej). Na obu jego końcach stawiamy pierwsze stacje (F8 lub z opcji na górze). Do wyboru mamy kilka typów stacji: SIGNALTOWER (właściwie nie stacja - opowiemy o niej później), DEPOT, STATION i TERMINAL.

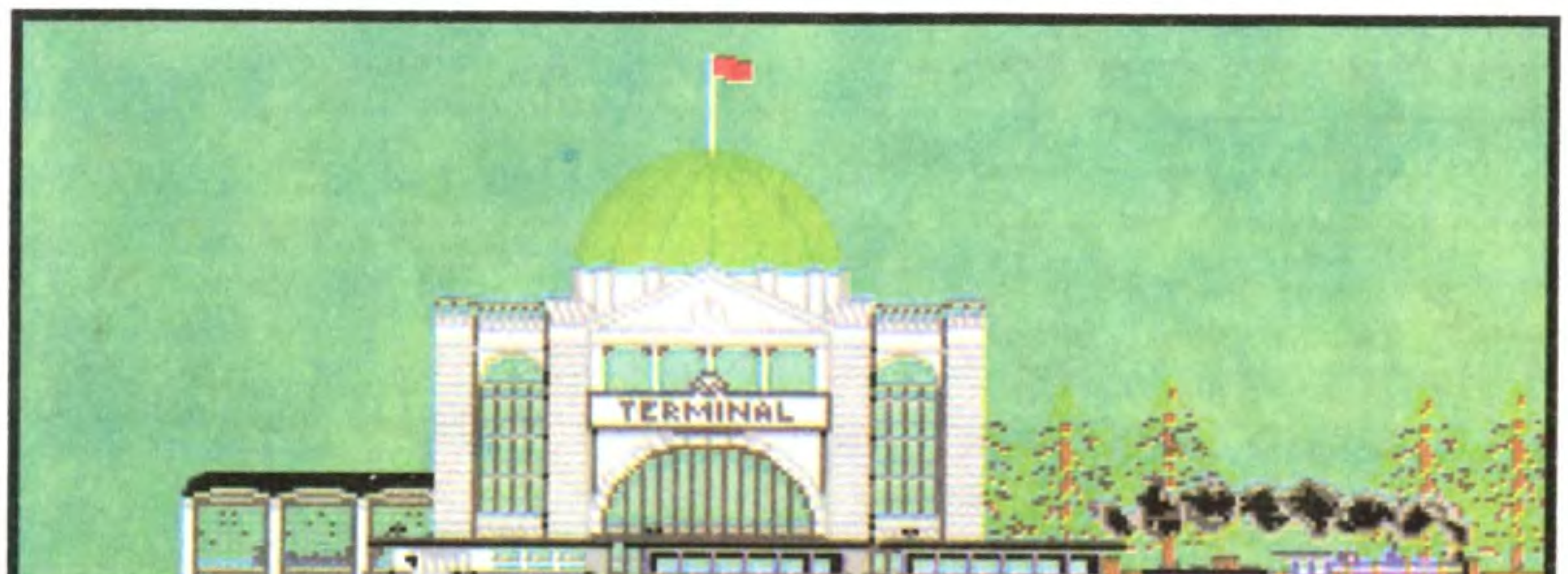
Wybór miejsca i typu stacji to bardzo ważny element gry. Każdy typ stacji kosztuje inaczej, ale też nie płacimy za nic. Im stacja droższa, tym zasięg jej oddziaływania większy. Znaczy to, że z większego obszaru do stacji są dowożone towary, czyli jest ich więcej i więcej możemy zarobić. Miejsce pod stację należy tak wybrać, by swym zasięgiem obejmowała ona możliwie jak najwięcej cywilizacji (miasta, wsie, fabryki itp), bo nie ma co wozić "pszczół luzem" - za ten towar nie płacą.

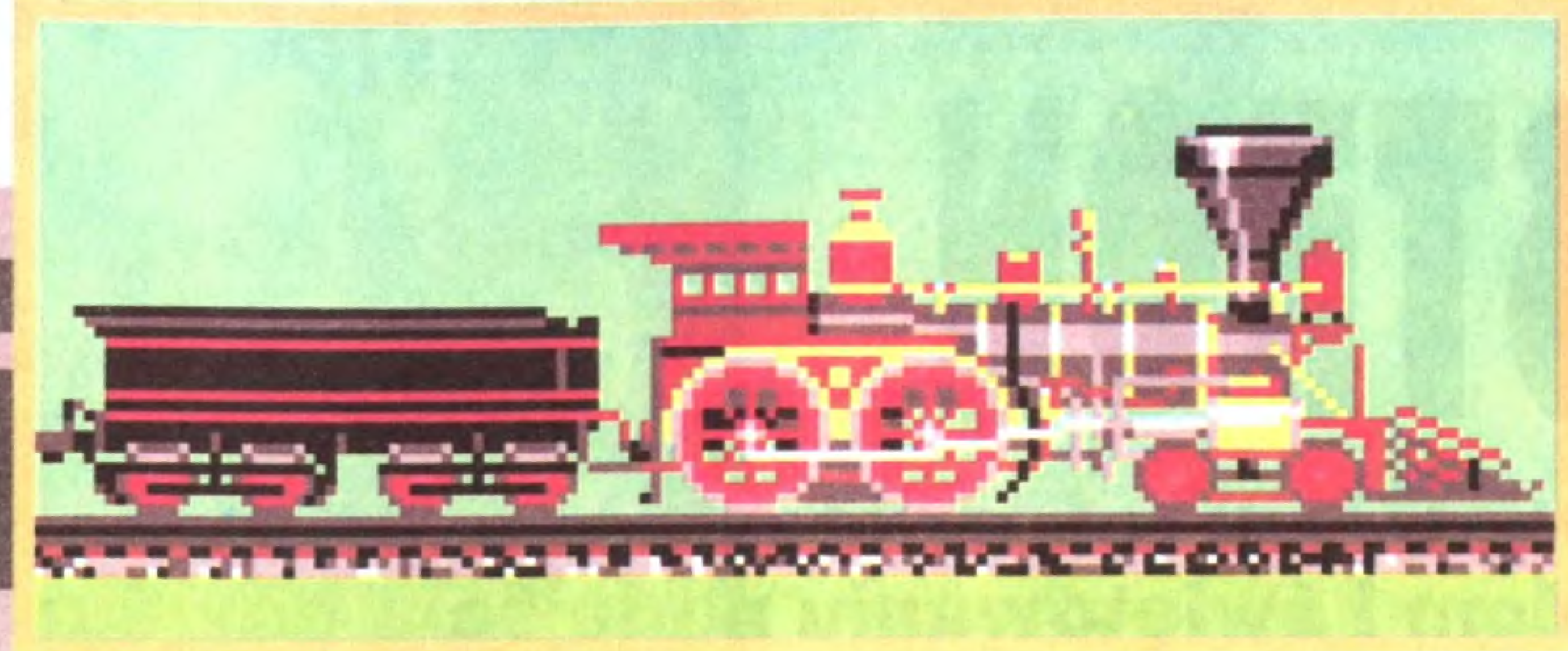
Gdy mamy już dwie pierwsze stacje możemy przystąpić do uruchomienia pierwszego pociągu (F7 lub jw). Najpierw wybór lokomotywy. Jeśli zależy nam na szybkości - wybierzmy tę o większej, jeśli konstruujemy pociąg towarowy - tę o większym uciągu. Następnie wagony - ich typy trzeba wybrać w zależności od towaru, który chcemy przewozić. Warto zapamiętać opis stacji, który widzimy przy jej tworzeniu - jest tam napisane co ze stacji możemy wywieźć, a co musimy przywozić. Przy każdej stacji można podać nowy skład pociągu, by np. w jedną stronę był wożony węgiel, a w drugą stal. Gdy sieć kolei stanie się bardziej rozbudowana, co nastąpi po kilkunastu latach inwestowania, takich stacji ze zmianą składu może być cztery. Wtedy też trzeba koniecznie podawać trasę pociągu: domyślnie będzie jeździł po pierwszej założonej przez nas linii.



Gdy tor przekracza rzeką trzeba zbudować most. Nie żałuj przynajmniej £200.000 na most żelazny - będzie można położyć na nim dwutorową linię kolejową. Warto pamiętać, że mosty, stacje i pociągi możemy kupować na kredyt - nawet wtedy, gdy nie starcza nam na nie pieniędzy. Tylko za nowe tory musimy płacić gotówką lub czekiem potwierdzonym, a jak forsy nie ma, trzeba czekać by się zarobiła.

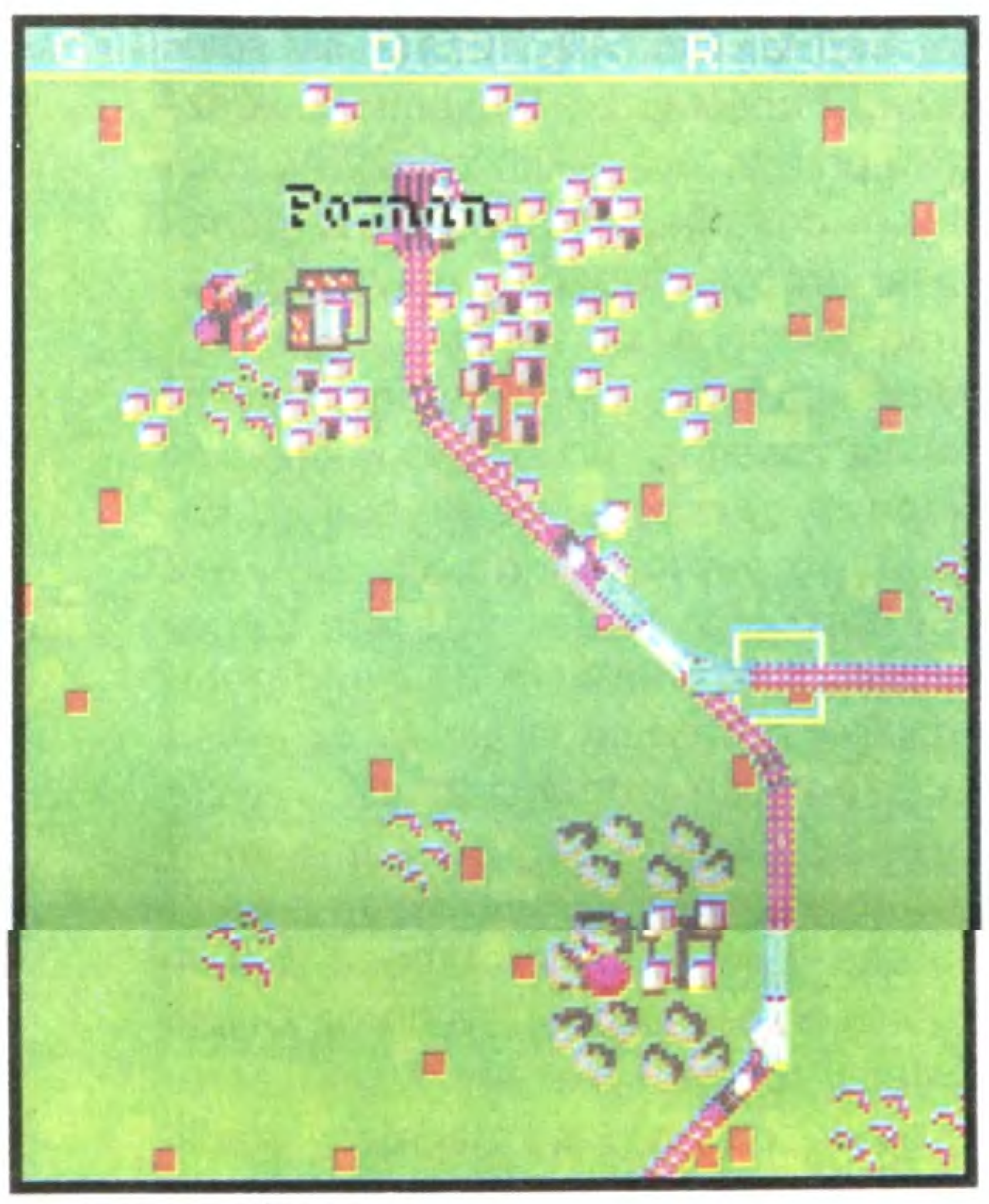
Ze skróconej instrukcji obsługi warto





CO	SUROWIEC	SKĄD	DOKĄD	NOWY TOWAR
Mail		City, Village	City, Village	
Passengers		City, Village	City, Village	
Wine	Grapes	Winery	Harbor, City	
Grapes		Wineyard	Winery	Wine
Armaments	Steel	Factory	Fort, Harbor	
Fertilizer	Nitrates	Chemical Plant Power Plant	Village	
Textiles	Wool	Textile Mill	City	
Steel	Coal	Steel Mill Power Plant	Factory	Armaments
Nitrates		Sheep Farm	Chemical Plant Power Plant	Fertilizer
Wool		Sheep Farm Harbor	Textile Mill	Textiles
Coal		Coal Mine	Steel Mill Power Plant	Steel





powiedzieć jeszcze o grze giełdowej. Telefonicznie (tel. F9) możemy naszemu maklerowi giełdowemu zlecić zakup lub sprzedaż akcji konkurencji (za gotówkę!), lub polecić wystawienie na sprzedaż własnych akcji. Gra na giełdzie może przynieść zyski, lub doprowadzić nas do bankructwa, więc trzeba uważać i pilnie śledzić notowania.

Raz na dwa lata kończy się okres finansowy. Trzeba wówczas opłacić podatki (nie zdziw się, jak Cię fiskus oskubie do cna). Przedstawiany jest nam również bilans zysków i strat. Nie jest to zwykłe: zarobiłeś - straciłeś. Nasza księgowa poproszona o pomoc po dwóch dniach przegryzania się mruknęła "coś w tym jest", po dalszych trzech dodała "wie pan, to się nawet trzyma kupy", a po tygodniu wyjaśniła wreszcie o co chodzi. Raport przedstawia wysokość kosztów i zyski (na czerwono - zyski ujemne, czyli straty) przynoszone przez wszystkie rodzaje naszej działalności. Podawany jest łączny wynik finansowy, efektywność przewozów (bardzo ważny wskaźnik - im wyższy tym lepiej) i wysokość dywidend. Początkującym te liczby nic nie powiedzą, ale już od trzeciej gry należy pilnie śledzić bilans, by móc w następnym roku osiągnąć większe zyski.

Po dwóch latach swobodnej działalności rusza konkurencja zachęcona efektami naszej pracy. Tworzone są nowe linie kolejowe. Nie tylko odbierają one chleb od ust naszych dzieci i towar naszym wagonom. Pamiętajmy, że nie możemy przeciąć obcej linii kolejowej, ani zbudować stacji w zasięgu działania stacji konkurencji.

Jeśli nie będziemy zdobywać nowych terenów, to będziemy mogli puszczać latawce lub pociągi z Omsk do Omsk, a nie budować poważne linie kolejowe. Czasem widzimy wykrzywione w zgniłokapitalistycznym uśmiechu twarze innych Prezesów i możemy się cieszyć, gdy nie jesteśmy na szarym końcu listy rankingowej. Ze złości możemy (jeśli mamy dużo pieniędzy!) przejąć kontrolę nad konkurencją. Trzeba w tym celu tak długo kupować akcje, aż uzbieramy ich ponad 50%. Wtedy już możemy korzystać z ich stacji, odbierać chleb... itd.

Strategia gry jest prosta: należy zarabiać pieniądze i już. Najpierw zatrzymaj upływ czasu i dokładnie obejrzyj mapę. Wybierz dwa miasta niezbyt od siebie oddalone i - w miarę możliwości - uprzemysłowione i tam załóż swą pierwszą linię. Przewóz pasażerów i poczty jest zawsze opłacalny. Nie żałuj pieniędzy na terminale - większy zasięg stacji to więcej ludzi i towarów. Następnie czekaj, aż linia przyniesie zyski - bez pieniędzy nie będziesz mógł kłaść nowych torów, a na pierwszą linię prawdopodobnie spłuczesz się do cna. Nowe tory kładź po kawałku - gdy tylko masz parę złotych. Gdy dojdziesz do innego miasta natychmiast stawiaj nową stację i kupuj nowy pociąg.

Gdy dwie pierwsze linie będą odpracowywały kredyty musisz dobrze się zastanowić nad dalszym postępowaniem. Co, skąd i dokąd wozić widać w tabeli 1. Staraj się tworzyć łańcuchy przewozowe np. węgiel (coal) do huty (Steel Mill), stamtąd stal do fabryki zbrojeniowej (Factory), a uzbrojenie z fabryki do fortu (Fort). Wszystko wagonami odpowiedniego typu i w odpowiedniej kolejności: huta nie da stali, gdy nie dostarczymy węgla itd.

W prawie każdym składzie pociągu warto mieć wagon pasażerski - ludzie są ciekawscy - i pocztowy - ludzie listy piszą. Potężnym źródłem dochodów jest dowóz na wieś Fertilizeru (co by to nie było). Dochody biorą się stąd, że prawie wszędzie można dostać tanie Nitraty (co by to nie było), które pierwsza lepsza fabryka chemiczna (Chemical Plant) lub elektrownia (Power Plant) przerobi na Fertilizer pierwszego gatunku. Pamiętaj, że elektrownia potrzebuje również węgla!

Nie żałuj pieniędzy na nowe typy lokomotyw, pojawiające się w czasie gry. Możesz wymieniać lokomotywy w istniejących pociągach, a szybszy przewóz to większe pieniądze. Nie bierz jednak jak leci. Nowa lokomotywa musi być szybsza, lub mocniejsza od poprzedniej. Inaczej utopisz pieniądze. Staraj się również kłaść tory podwójne (SHIFT D) - przyspiesza to przejazdy. Gdy masz włączoną opcję dopuszczającą zderzenia (Dispatcher Operation) przy każdym rozjeździe stawiaj semafor (SIGNALTOWER). Na dany odcinek pociąg nie jest wpuszczany, gdy coś już tam jedzie. Im więcej odcinków strzeżonych semaforami, tym większa może być częstotliwość kursowania.

Akcje konkurencji kupuj, gdy widzisz, że zwyżkują. Co rok będą Ci wówczas przynosiły dochód w postaci dywidendy, a potem możesz je sprzedać za wyższą cenę (jak za komuny samochody na przedpłaty). Jeszcze jedna dobra rada: jak masz dużo pieniędzy inwestuj w przemysł i infrastrukturę stacji. Opłaca się zwiększonymi przewozami. Gdy Twoja sieć kolejowa jest już dobrze rozwinięta, do kilku stacji dokup maszynownię (Engine Shop). Tylko z takich stacji mogą wyruszać nowo tworzone pociągi. Inaczej pociąg trasy Paryż-Lion może dojeżdżać na start z Białegostoku, co trwa latami.

Gdy długi, których narobisz przekroczą £5.000.000 Twoi inwestorzy mogą się strasznie wnerwić. Pozostanie Ci wtedy tylko szybki odwrót drezyną ze stacji "Pod Nowym Zarządem".

Bem

P. S. Redakcja nie weźmie na siebie odpowiedzialności, gdy zostanie odrzucone Twoje podanie o stanowisko Dyrektora Naczelnego PKP lub Ministra Komunikacji, choć być może radziłbyś sobie na tych stanowiskach lepiej niż obecny.

TYCOON
MicroProse 90

Amiga Atari ST
PC Herc/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

PLASTRON

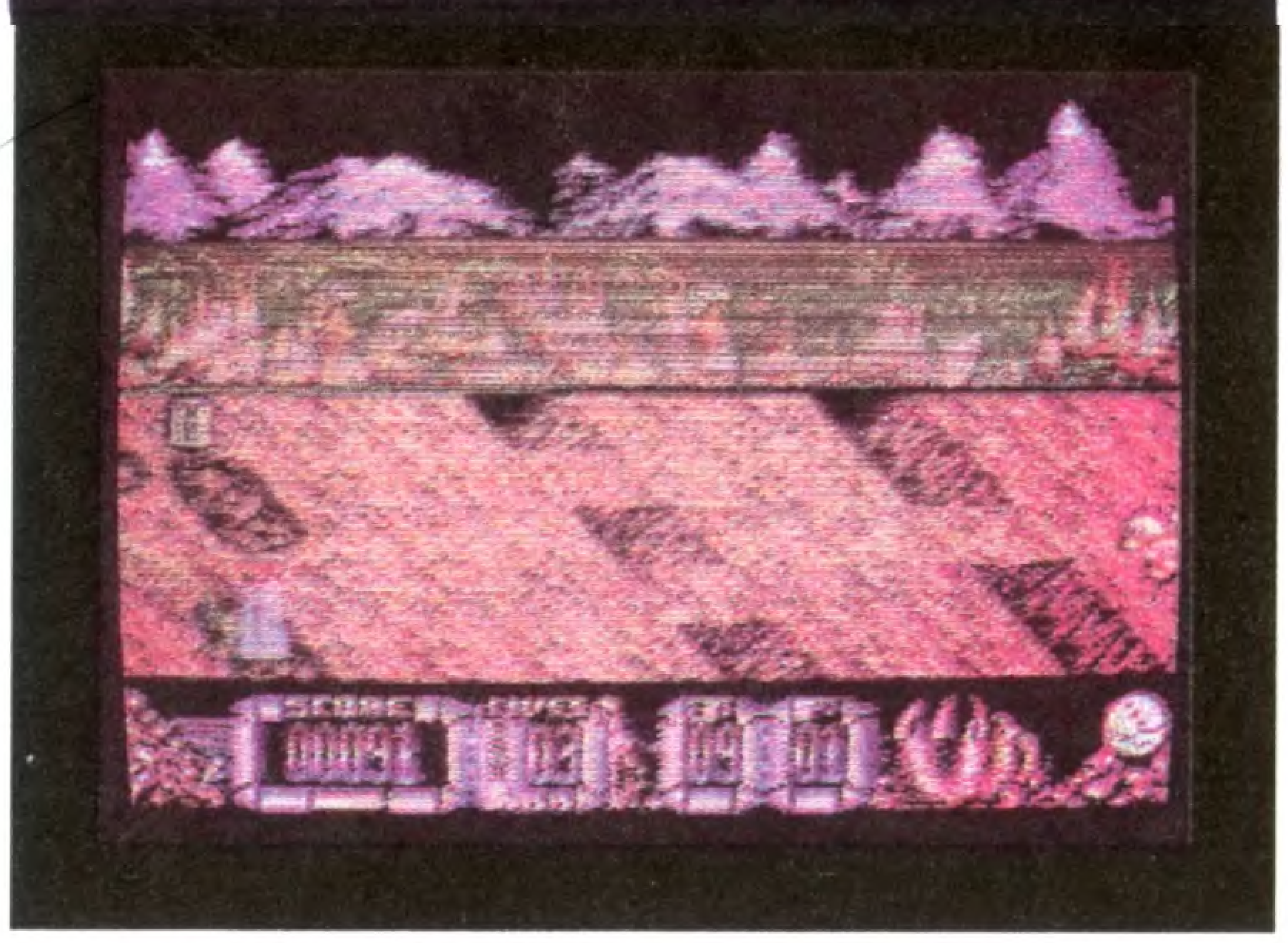
Scan by Vangis 2007

Nadszedł rok dwutysięczny. Nie było końca karnawałom, festiwalom i świętowaniu nadejścia nowego tysiąclecia. Ustały prawie wszystkie lokalne konflikty, a dwa największe światowe mocarstwa - Stany Zjednoczone i Chiny - darzyły się sympatią, co prawda nadal nieco chłodną. Świat wyglądał sielankowo, jednak w dalszym ciągu nie brakowało szaleńców, terrorystów i zwykłych bandytów gotowych nieść zło innym ludziom. W celu zapobiegania i zwalczania zbrodni Rada Europy stworzyła specjalne brygady znakomicie wyszkolonych i doświadczonych komandosów. Dysponowali oni wyśmienitym sprzętem i nieograniczonymi wprost możliwościami przemieszczania się.

Nikt nie dowie się teraz, dlaczego w cichym szpitaliku dla psychicznie chorych programistów w Szwajcarii pozostawiono kilka muzealnych okazów ośmiobitowych komputerów Atari. Wiadomo jedno - dostały się one w bardzo niepowołane ręce. Niejaki Werner Schtetke realizował za ich pomocą swój szatański plan.

Werner czuł się bardzo pokrzywdzony przez nowoczesną technikę, a szczególnie przez komputery, od których rozpoczął się jego obłęd. W odruchu zemsty postanowił zniszczyć całą informację, znajdującą się w pamięci wszystkich komputerów Ziemi. Postanowił stworzyć prawdziwego wirusa - twór mikrotechniczny sprzężony z tkanką żywej bakterii. Ten mikroskopijnych rozmiarów cyborg w postaci pyłu wnikać miał do wnętrza komputerów, gdzie powodowałby zniszczenie pamięci wszystkich typów - magnetycznych, elektronicznych i optycznych. Nawet ROM-y nie byłyby bezpieczne.





Kilka miesięcy spędził projektując technowirusa, doprowadzając do perfekcji każde złącze, niemalże każdą molekułę. Udało mu się go maksymalnie zminiaturyzować - rozmiary rzędu dziesiątych części milimetra dawały technowirusowi możliwość przenikania wszędzie tam, gdzie mógł poczynić szkody.

Zostało tylko wprowadzenie do masowej produkcji tego narzędzia zbrodni. Werner wykorzystał przeróżne sposoby i tricki do zakładania fałszywych kont, dawania zleceń na fragmenty technowirusa, itd. W krótkim czasie cała machina ruszyła, produkując coraz więcej szarawego pyłu o nieznanym przeznaczeniu. Na datę aktywacji technowirusa Schtetke ustalił 28 sierpnia - dzień swych dwudziestych ósmych urodzin. Miała ona nastąpić po nadaniu odpowiedniego sygnału przez nadajnik radiowy z terenu Słowacji.

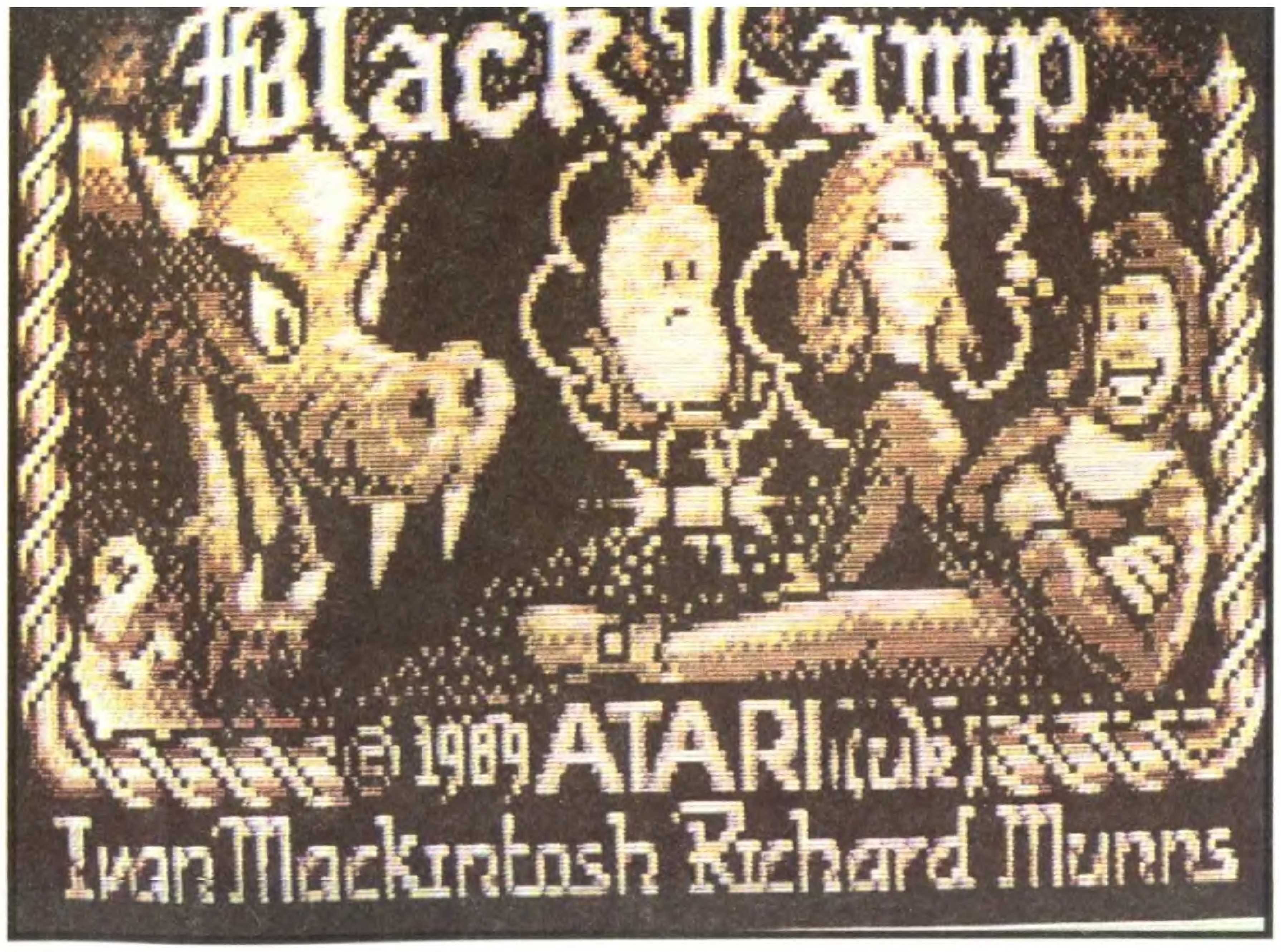
Na szczęście dla cywilizacji na dwa dni przed planowanym początkiem katastrofy wiadomość o grożącej komputerowej apokalipsie dotarła do sztabu generalnego Brygad Bezpieczeństwa Europy. Schtetke jednak wyczuł pismo nosem i uciekł z przytulnego szpitalika, zabierając ze sobą całą dokumentację technowirusa. Znajdował się w niej również kod, umożliwiający zatrzymanie procesu produkcji i aktywacji tego diabelskiego wynalazku.

Teraz do akcji wkraczasz Ty - jedyna nadzieja informatycznej cywilizacji. Twoje wieloletnie wyszkolenie wspomagać będzie wieloczynnościowy pojazd Plastron, skonstruowany specjalnie do jazdy po wąskich, górskich ścieżkach. Twoim zadaniem będzie przede wszystkim zebrać zgubione przez Schtetkego fragmenty dokumentacji technowirusa. Znajdują się one w pojemnikach oznaczonych literą "F", jak "file" - plik. Czas ucieka bardzo szybko, więc musisz się śpieszyć! Pamiętaj, że Twojemu dowództwu przede wszystkim zależy na zdobyciu dokumentacji i będziesz ponawiał próby zdobycia wszystkich jej fragmentów aż do skutku.

Jeśli uda Ci się tego dokonać, natychmiast zostajesz przeniesiony opancerzonym transporterem Brygad do kolejnego miejsca, gdzie przebywał Schtetke. A czasu zostaje coraz mniej... Wpadnięcie do niektórych dołków powoduje stratę życia, większość z nich jednak zabiera Ci tylko trochę czasu. Można się w nich schronić przed wybuchowymi jajkami ptaka dum-dum, latającego w tych górskich okolicach. Czycha na Ciebie więcej różnych niespodzianek i przeszkód - na przykład zjadające kładki nad głębokimi szczelinami, itp.

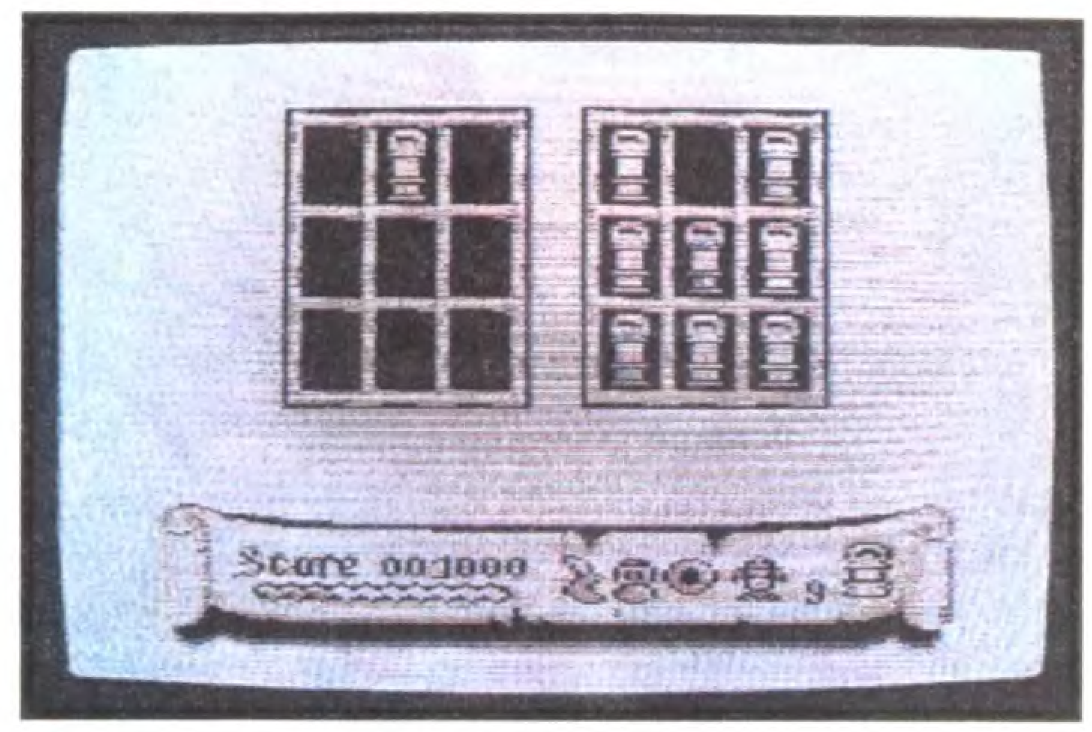
Wartość gry znacznie podnosi znakomita muzyka i grafika Richarda Munnsa, jednego z najlepszych światowych programistów małego Atari. Jako ciekawostkę można podać fakt, iż Plastron jest pierwszą grą wydaną przez nowopowstałe wydawnictwo Harlequin z Anglii. Czekamy na następne, jeszcze lepsze produkty.

Pirx



Black Lamp.

Gdy brałeś posadę błazna na zamku króla Pruderyka nawet nie spodziewałeś się jak bardzo przyda Ci się Twa bystrość umysłu i roztropność godna Stańczyka. Niestety, wszechobecni na dworze intryganci donieśli wnet Pruderykowi o Twoim romansie z piękną Pyralginą - córką króla. No cóż - królewnie przydzielono nową guwernantkę, a Ciebie skazano na topór.
Gdy kompletnie załamany czekałeś na egzekucję w celi śmierci, usłyszałeś przypadkiem rozmowę strażników. Z przejęciem mówili oni o wielkim nieszczęściu, które spadło na spokojne dotychczas królestwo. Otóż zza wschodnich rubieży kraju nadleciał smok Gorynycz - postrach grodów i przysiółków. Zażądał normalnej smoczej strawy - dziewic na śniadanie, obiad i kolację. Niestety, królestwo nie mogło dostarczyć tak wielkiej ilości dziewcząt o wymaganych cechach. Zbliżał się dzień, w którym Gorynycz zje jako ostatnią królewnę Pyralginę i rozwścieczony głodem zacznie systematycznie niszczyć królestwo. Pruderyk nie miał innego wyjścia, jak zaoferować połowę państwa i Pyralginę za żonę dla tego śmiałka, który uwolni poddanych i władców od smoka Gorynycza.
Natychmiast po usłyszeniu tych wiadomości przerwałeś medytacje nad przyjemnościami życia doczesnego i zagadką wiecznej otchłani. Nie czas teraz na jałowe rozmyślania - potrzebny jest czyn! Po krótkiej chwili w Twym mózgu wykrystalizował się jednoznaczny plan. Musisz pokonać smoka! Znany ze słowności Pruderyk odda Ci córkę za żonę, a kto będzie zabijał własnego zięcia!?
Bez trudu pokonujesz pierwszą przeszkodę - więzienie. Po odświeżeniu z pamięci jednego z Twoich słynnych "zabójczych" dowcipów opowiadasz go strażnikom. Z niedużym - półgodzinnym opóźnieniem wszyscy trzej pękają ze śmiechu. (Celowo wybrałeś najprostszą historię.) Wreszcie jesteś na wolności. Lecz tu właśnie zaczyna się najtrudniejsza część zadania. Z sobie tylko wiadomych źródeł wiesz, że Gorynycza można pokonać jedynie za pomocą słynnej Czarnej Lampy, będącej w posiadaniu nadwornego czarnoksiężnika Trikusa Efiksa. Jak to się w baśniach zdarza, musisz najpierw Trikusowi dostarczyć dziewięć innych kolorowych lamp, potrzebnych mu do tajemnych eksperymentów nad zmniejszaniem procentu złota w królewskich denarach.
Lampy te zostały rozrzucone po siedzibie władcy Pruderii przez czarownice - odwieczne przeciwniczki Trikusa Efiksa. Niektóre z ich przedstawicielek ujrzysz na przyjętym przez wiedźmy środku transportu - miotle. Wtedy natychmiast szykuj swoje mordercze pociski. Krewne słynnej Baby Jagi wiedzą bowiem o twojej misji i będą za wszelką cenę starały się w niej przeszkodzić.
Na raz udźwignąć możesz tylko jedną lampę, więc czeka Cię długie zwiedzanie zamku i okolic. Zgodnie z umową, zebrane lampy zostawiasz w kilku stylowych szafkach. Pamiętaj - nie wszystkie lampy pasują! Trikus Efiks nie potrzebuje teraz wszystkich, lecz tylko niektórych. Tajemniczy barwny kod, określający je dokładnie, Trikus otrzymał od czarodzieja Efektazego Specjała. Dał on Efiksowi przyzwolenie na dostępnienie jego również Tobie. Kod ten, w postaci dokładnych holowizyjnych obrazów poszukiwanych przedmiotów znajduje się w prawych częściach szafek, do których wkładasz lampy. Jeśli nie cierpisz na daltonizm komputerowy (tzn. znasz kolory poza biało-szarym lub biało-zielonym) to bez trudu poradzisz sobie ze skompletowaniem pełnego zestawu lamp. Gdy uda Ci się odnaleźć właściwą, jej holograficzny obraz z prawej części szafki znika, za to pojawia się w lewej.
Zadanie znacznie utrudnia fakt, iż jesteś zwyczajnym zbiegiem i wydano rozkaz strzelania do Ciebie bez ostrzeżenia. Bezustannie więc potykasz się z rycerzami, strażnikami i zwykłymi halabardnikami króla, za co płacisz spadkiem sił witalnych. Wędrówkę po zamku i podzamczu osłodzić może tylko fakt rozmieszczenia tam sporych ilości jadła, wzmacniających napojów i amunicji. Do podjęcia zmagań z własnym intelektem zachęca wyśmienita grafika oraz równie dopracowana oprawa muzyczna gry.
Rzadko spotykane w innych grach jest połączenie cech typowej "kom-



natówki" i płynnego przewijania obrazu, który to efekt stosowano raczej w wszelkiego typu "strzelaninkach". Sterowanie główną postacią może na samym początku przysparzać niejakich kłopotów. Nasz błazen potrafi skakać do góry (joystick w górę), do przodu (joystick na ukos do góry w kierunku ruchu), do tyłu (joystick do góry w kierunku przeciwnym do ruchu). Może też chodzić po schodach, co zresztą jest dużo szybsze, niż skakanie (joystick na ukos do dołu, lub do góry w kierunku ruchu, gdy stoimy na pierwszym dolnym lub górnym stopniu schodów).
Podkład muzyczny wymienimy na znajome odgłosy wybuchów, strzałów itd. naciskając SELECT, a chwilowy odpoczynek w grze da nam klawisz OPTION (wracamy ruszając joystickiem). Niestety w Polsce rozpowszechniła się wersja z "wiecznym życiem", która wydaje się być bardziej monotona, niż oryginał, ale i tak daje wiele nietrywialnej rozrywki.

Pirx





Dragon's Lair I

(C64 & Spectrum version)

Wszyscy zachwycają się tą grą na Amidze, ST czy IBM-ie zapominając, że jej pierwowzór powstał dla komputerów ośmiobitowych. Dragon's Lair I jest dosyć starą grą (1986), co w niczym nie zmniejsza jej atrakcyjności.
To co prezentuję dzisiaj to kompletny opis "jak przejść". Jeżeli uważacie, że coś jest zbyt mgliście wytłumaczone to pokombinujcie sami, tym bardziej, że na naszym rynku znajduje się wersja z "nieśmiertelnością".
1. Średniowieczna winda. Wskocz na platformę. Duszki dmuchaniem usiłują Cię zepchnąć - nie daj się. Wyskocz na "przystanku"
2. Komnata duchów. Góra, strzał, góra, strzał, strzał, dół, prawo, lewo, góra, prawo.
3. Ognisty dziedziniec. Skacząc z liny na linę dotrzyj do lewego, górnego rogu ekranu. Uważaj, ogień Cię goni.
4. Sala dwóch posągów. Strzał, lewo, strzał, prawo, prawo, strzał, lewo, prawo, strzał, góra, prawo.
5. Znikający mur. Skacząc po murkach i likwidując po drodze wszystkie potworki, musisz dojść do lewego, górnego rogu ekranu.
6. Komnata węży. Strzał, lewo, góra, strzał, strzał, prawo, prawo.
7. Średniowieczna winda 2.
8. Sala balowa z diabłem. Skacząc dojdź do bramy. Zabij po drodze diabła.
9. Księżniczka. Pocałuj.
I TO JUŻ koniec.

PLis

LISTA PRZEBOJÓW

AMIGA	COMMODORE	IBM	ATARI ST	ATARI XL/XE
		hity		
Lemmings	Giana Sisters	Sim City	Mega Lo Mania	Lasermania
Another World	Last Ninja II	Prince of Persia	Pirates	Misja
Lotus Turbo Challenge II	Microprose Soccer	Indiana Jones III	Elvira	Saper
Lotus Esprit II	Rick Dangerous II	Police Quest II	Populous II	Fred
Terminator II	Rick Dangerous	Secret of Monkey Island	Lemmings	Miecze Valdgira
		shity		
Wings of Fury	Turbo Esprit	Alley Cat	Joust	Tarzan
Indiana Jones III	Operation Wolf	Indiana Jones II	Dark Side	Death Race
Paper Boy	Predator	Dig Dug	Terminator II	Seadragon
Shadow of the Beast II	Speed King	Menace	Space Harrier	BlueMax 2001
Barbarian II	Pole Position	Zaxxon	Fernandez Must Die	Evolution
		dema		
Prezydemo II	Merry Chirstmas	Scream Tracker Demo	Populous II Demo	Compy Shop
Walker Demo	Batmania	VGA Demo	Big Eye	Das Omen
Dionisus	London Demo	Nikki Demo	Dark Side of the Spoon	Big Atari 8-bit Demo
		użytki		
Deluxe Paint IV	Art Studio	PC Glob	Calamus	Multikey
Deluxe Paint III	Voicetracker 4.0	Lotus	Noise Tracker	Chaos Music Composer
X-Copy	Koala Painter	Turbo C++	Fast Copy III	Speed Script

PRINCE OF PERSIA

Zgodnie z zapowiedzią z poprzedniego numeru wracamy na krótką chwilę do Perskiego Księcia. Sama mapa to nie wszystko - trzeba jeszcze umieć się poruszać po labiryncie podziemnych kazamat. Oto kilka tipsów dla tych, którym ciężko idzie:

1.Kursory lewo i prawo służą do biegania.

2.Kursor w górę - podskocz.

3.Kursor w dół - kucnij.

4.Kursor w bok i w górę - skocz.

5.Kursor w bok i shift - ostrożny krok do przodu (nie spadasz w dół).

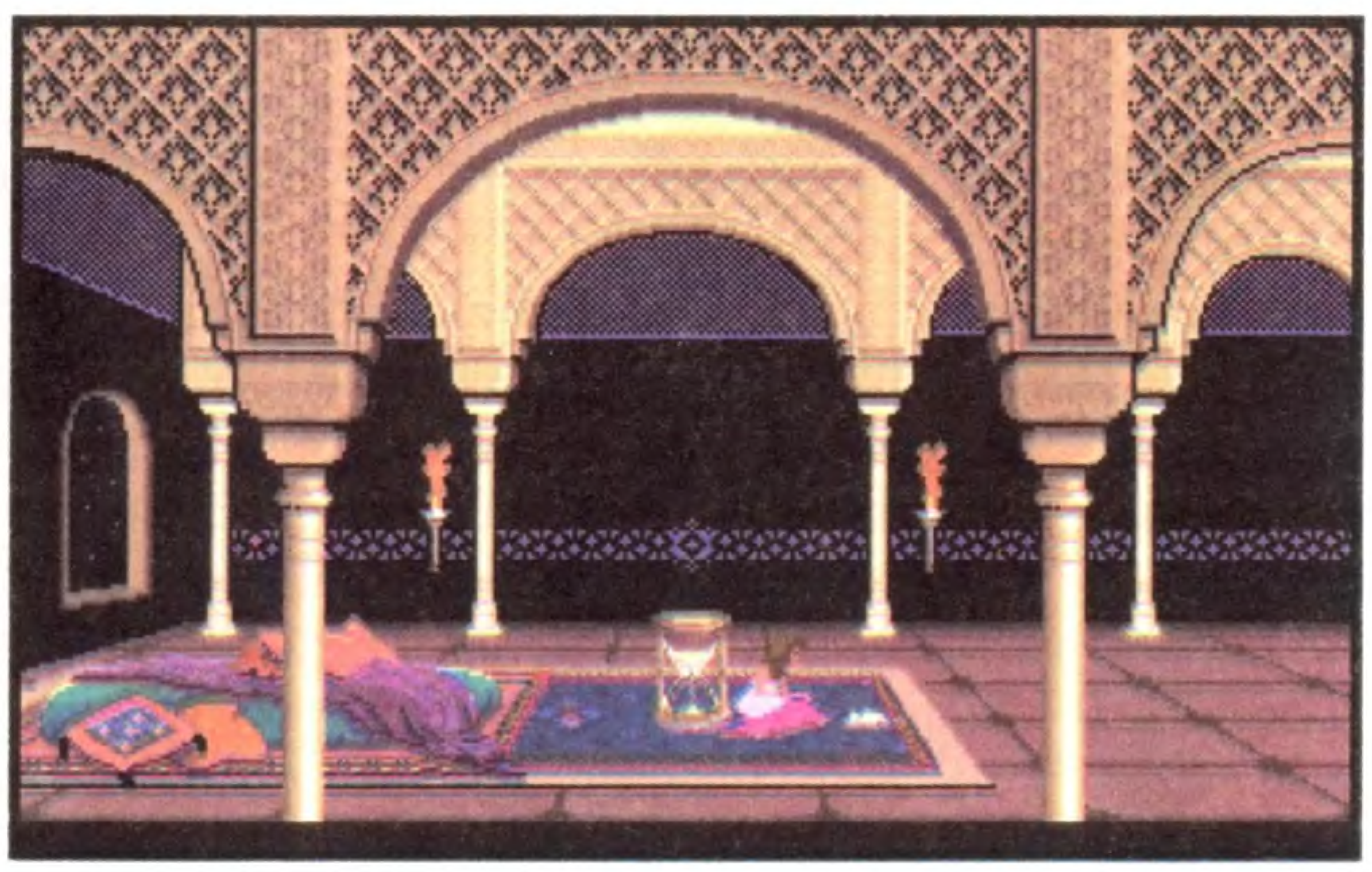
5.Kursor w bok, w górę i shift - po skoku łapiesz się za krawędź i nie spadasz na dół.

6.Gdy wisisz - kursor w górę żeby się wspiąć.

7.Gdy stoisz na krawędzi - kursor w dół i shift - zawiśniesz na krawędzi.

8.Shift w czasie walki - atak.

9.W czasie walki równocześnie kursor w stronę przeciwnika i do góry - odbicie ciosu.



10.Pod zamykającą się kratą czasem zdążysz przejść kucając.

11.Na trzecim poziomie trzeba po otwarciu kraty biec jak najszybciej w lewo, po czym skok, trzymać shift i od razu do góry pod zamykającą się kratą.

12. Kościotrupa nie można zabić, można go co najwyżej zepchnąć do dziury. Jest jednak znacznie ekonomiczniejszy sposób postępowania. Po strąceniu go na dół trzeba stanąć na krawędzi i dać shift-kursor w dół. Zwisasz na rękach a kościotrup daje kroka do przodu. Kursor w górę, po czym znowu shift-kursor w dół. Po kilku razach kościotrup wychodzi w prawo za ekran.

13. Przez lustro na czwartym poziomie trzeba przeskoczyć z rozbiegu, przebiec ani przejść się nie daje.

14. Grubas jest dobrym szermierzem, ale po chwili szybkiego stukania w shift i kursor lewo-góra powinien dostać w brzucho.

15. Po spadnięciu w przepaść na szóstym poziomie trzeba trzymać naciśnięty shift - złapiesz się krawędzi na siódmym poziomie.

16. Po wypiciu zawartości dużej butli nad drzwiami wyjściowymi z siódmego poziomu póki gra muzyka możesz śmiało skakać w dół.

17. Pierwszy strażnik na ósmym poziomie jest trudny do przejścia - łatwiej go strącić niż zabić. Zaczynaj atak od kursor lewo-góra, inaczej nadziejesz się na kontrę.

18. Na dwunastym poziomie, kiedy trafisz na swój cień, zamiast atakować daj kursor w dół. Kiedy skończy się muzyczka biegnij w lewo nie patrząc na brak kładki.

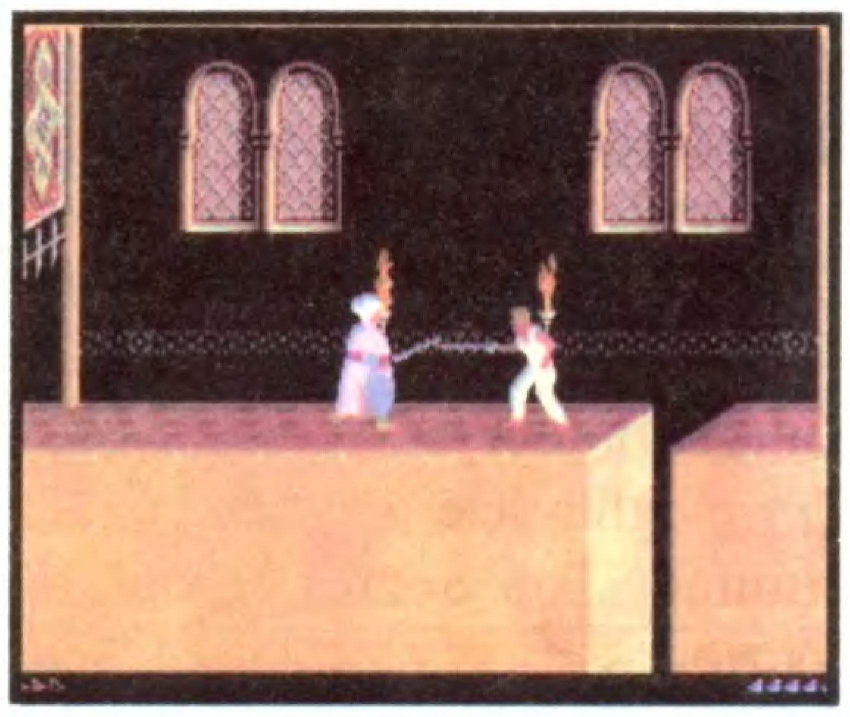
19. Gdy nie wiesz, jak dostać się do któregoś z pomieszczeń zaznaczonych na mapie, podskocz. Od wstrząsu poruszą się te kawałki podłogi, które możesz rozbić. Stań pod nimi i podskakuj uderzając w nie rękami. Uważaj na głowę - nie podchodź za blisko.

To jeszcze nie wszystko, choć jeśli komuś powyższe wskazówki nie wystarczą do ukończenia gry, powinien cicho spakować komputer do dużego pudełka, dopełnić kamieniami do wagi conajmniej dwudziestu kilo, całość przywiązać sobie do szyi i poszukać mostu. Most może być niewielki, byle rzeka była głęboka.

Dla totalnych cajmerów ostatni sposób: uruchom grę z parametrem megahit (napisz **prince megahit** i naciśnij ten zgięty klawisz z prawej strony). Od tego momentu shift L przenosi cię na następny poziom bez utraty czasu (normalnie zostaje tylko piętnaście minut i nie można skoczyć powyżej czwartego poziomu), K zabija strażnika (żeby był nie wiem jaki dobry pada jak mucha po azotoksie), shift W pozwala spaść z każdej wysokości bez szkody dla zdrowia (póki brzęczenia, potem już nie), shift T dodaje siły, shift I odwraca ekran do góry nogami (ważne na 9 poziomie) a klawisze U, H, J, N pozwalają na oglądanie całego poziomu bez konieczności biegania po nim własnonożnie.

Więcej do Księcia wracać nie będziemy (?).

Marcjanna Grójecka





PRO TENNIS TOUR II

- GREAT COURTS II

Firmie UBI Soft udało się stworzyć jeden z najlepszych programów sportowych - PTT2 zawiera wszystko, co powinno być w programie symulującym grę w tenisa. W grze mogą uczestniczyć zarówno mężczyźni jak i kobiety, można grać gry singlowe i deblowe. Mamy także do wyboru różne rodzaje nawierzchni (na których w różny sposób zachowuje się piłka): trawiastą, ceglaną i sztuczną. Wybierając nawierzchnię należy zdawać sobie sprawę z tego, że np. nawierzchnia ceglasta jest wolna, a sztuczna bardzo szybka, trzeba więc wybierać odpowiednie taktyki gry, np. szybka nawierzchnia trawiasta godna jest polecenia dla graczy lubiących taktykę serwis/wolej. Na komputerze STE może jednocześnie uczestniczyć w grze czterech graczy (gra deblowa). Mamy możliwość ustawienia dla każdego z grających jego określonych predyspozycji i możemy umowne punkty rozdzielić pomiędzy umiejętności posługiwania się różnymi uderzeniami (np. forhend, bekhend, smecz, serwis), mamy także do wyboru dwa stopnie trudności. W prostszym wariancie komputer "biega za nas" po korcie, a my musimy się skupić tylko na precyzji uderzeń, w trudniejszym wszystko wykonujemy sami. Przed przystąpieniem do gier w nowym sezonie mamy możliwość ułożenia sobie kalendarza na cały rok - komputer prezentuje nam możliwości gier w poszczególnych miesiącach, podając termin, miejsce, rodzaj gier i sumę nagród w poszczególnych turniejach (klasyfikacja w programie układana jest na podstawie największych wygranych kwot). Najlepiej opłacane turnieje są oczywiście najtrudniejsze do wygrania (tam grają najlepsi).

Grając w turnieju masz możliwość poznania przed pojedynkiem najsłabszych i najlepszych uderzeń twojego przeciwnika (podobna tabelka jak określająca twoje możliwości, w którą możesz ingerować przy wyborze opcji, w tabelkę przeciwnika oczywiście nie). Sterowanie zawodnikiem jest niezwykle proste i już przy odrobienie wprawy można pokusić się o wygrywanie meczy.

Istnieje oczywiście także możliwość przeprowadzania treningu, gdzie naszym przeciwnikiem będzie maszyna. Tu również możemy wybrać jeden z kilkunastu programów.

Animacja postaci w programie jest znakomita, dopełniają ją świetna grafika, towarzyszący grze digitalizowany głos sędziego i niosące echem uderzenia piłek. Jest to na pewno jeden z najlepszych tenisowych programów komputerowych.

(tom)

Scan by Vangis 2007

Uwaga: z przyczyn od nas niezależnych w poczcie zrobił się totalny bałagan. W efekcie nie zawsze byliśmy w stanie dojść do tego, kto jest nadawcą cytowanego listu. Żeby potraktować wszystkich możliwie jednakowo, WSZYSTKIE cytowane listy są anonimami. Od przyszłego numeru postaramy się o podpisywanie listów od Was.

Wybór sprzętu:
Który komputer jest lepszy: Spectrum, Commodore czy Atari?
PC-et.

Brat Marcin

Kopiowanie raz, dwa i trzy:
Czy można kopiować programy?
Ktoś już w tym numerze napisał o bombardowaniu szpitali - można. Ale nie wolno.

Brat Marcin

Jakie są w Polsce kary za kopiowanie programów?
Kopiowanie w ogóle jest zajęciem wysocę nagannym, niemoralnym i paskudnym, jako że jest to okradanie kogoś z jego prywatnej własności intelektualnej, tudzież gotówki, która mogłaby wpłynąć do kieszeni autora rzeczy kopiowanej. Z punktu widzenia wszelakoż formalnoprawnego, za kopiowanie w RP oprogramowania jak narazie dostać najwyżej klapsa. Oczywiście jeśli ktoś ma tatusia programistę.

Brat Marcin

Czy macie pod ręką jakiegoś związanego i zakneblowanego pirata? Jeżeli tak, przyślijcie za zaliczeniem pocztowym. Przecież przez nich można oszaleć! Najbardziej denerwujące są ich dema na początku programów: "Tu BlaBla-Soft, najwięksi importerzy gier na całą Polskę", ewentualnie "Yep! BlaBla-Soft has new great game for your collection! " Czy nie można by zrobić na nich jakiejś obławy?
Mieliśmy jednego pirata w pożądanym stanie, ale na poczcie nie chcieli go przyjąć. Panienka z okienka stwierdziła, że może się zaśmiardnąć zanim dotrze na miejsce. Z kręgów zbliżonych do nienajgorzej poinformowanych dowiedzieliśmy się, że obława się szykuje. Więcej szczegółów nie znamy, nasz informator powiedział, że da nam cynk na dwanaście godzin wcześniej, żebyśmy zdążyli zabrać aparat i magnetofon. Napiszemy więcej, jak będzie o czym.

Brat Marcin

Zaległe numery:
Czy moglibyście przyszłać mi 1, 2 numer Top Secret za opłatą pocztową?
Ile razy już pisaliśmy, że nic nie wyszyłamy pocztą? Poza tym nie wiadomo o ktore numery chodzi - jeden, drugi, ale który? Bajtek sprzedaje starocie w ramach akcji RETRO, szczegóły znajdziesz w tym numerze, na stronie 25 (chyba że coś się zmieni przed oddaniem numeru do druku)

Naczelny

Napisałbym co:
Słyszeliśmy, że redakcja "TS" byłaby mile zaskoczona, gdyby otrzymywała opisy gier od czytelników. Podobno ogłaszaliście wszem i wobec, by przysyłać do Was opisy, mapki, tipsy itd. Czy bylibyście zainteresowani otrzymywaniem opisów od nas? Czy możemy przysyłać do redakcji nasze opisy? I czy jest szansa, aby opisy te znalazły się na łamach "TS"?
Jedna trzecia materiałów drukowanych w TS pochodzi od naszych Czytelników - czasem opisy drukujemy praktycznie bez zmian, czasem to co przysyłacie jest na tyle słabe, że ktoś z nas pisze opis opierając się na materiałach nadesłanych przez kilka osób. Każdy materiał nadesłany ma szansę ukazania się, jeśli jest wystarczająco dobry. Przysyłać do redakcji można wszystko (bomby odsyłamy do nadawcy).

Naczelny

Komputer homo...?
Chciałem zagrać w Prince of Persia ale mój komputer go nie chciał i nie wiem co robić.
Cóż komputer też mężczyzna (no chyba że Amiga) i może być z chłopami obrzydliwy. Nawet jeśli trafi na perskiego księcia. Nie znam żadnego sposobu, żeby namówić chłopa na takie rzeczy. Może spróbuj przerzucić się na grę Joan of Arc?

Kopalny

Ojczyzna pokaleczyzna
Udało mi się odnaleźć chasła do dwóch popularnych gier.
Gdzie Pan je znalazł!? Szukaliśmy we wszystkich słownikach, nigdzie "chasła" nie było!

Prof. Dżemik

SOS - pomoc pilnie potrzebna:
Napisałem tu jeden CHET, oto on: W SKOOL DAZE jeśli nie możesz zebrać obrazka to szczel w faceta tak aby dostała pod obrzkiem i szczel jeszcze raz. Kamień odbie się od czachy i celnie w obrazek.
Uwaga - czy ktoś to umie przetłumaczyć na polski? Sprawa jest poważna, czas nas goni, w zeszłym tygodniu ktoś wrzucił do redakcji kamień przez okno i trafił w podobiznę (POWSTAŃ) Naczelnego (SPOCZNIJ), wiszącą nad (POWSTAŃ) Jego (SPOCZNIJ) biurkiem. Nie wiadomo, czy te sprawy nie mają jakiegoś związku.

Prof. Dżemik

Gra na Commodore:
Phantom - Jesteś lutkiem który chodzi po komnatach i zbiera klucze i amunicję aby przejść planszę. Aby się przeżucić trzeba wcisnąć (F3) lub (F5) jakiś z tych klawiszów dodaje się energię.
Dziękujemy - biegniemy grać.

Kopalny

IBM:
W grze North&South, w menu głównym jest DEFINE KEYS, komputer pokazuje wtedy jak należy kierować formacjami w danym kierunku i strzelać. Właśnie strzelać - pisze tak -
FIRE - RETURN
Przecież na IBM PC nie ma klawisza RETURN!!! Pomóżcie!!!
Pomagamy - wciśnij ENTER. Ale sam. Nie daj go sobie wciskać. Już lepiej kup Bajtka.

Naczelny

[Mam zamiar kupić IBM-a.] Gdy powiedziałem o tym kolegom to ci kretyni z izolatek pytali mnie na co mi ten IBM. Mówili, że na ten komputer jest tylko 40-50 gier i na co mi to.
To ciekawe - wygląda na to, że w dotychczasowych numerach Top Secret udało się opisać wszystkie gry na PC-eta. E, chyba Twoje określenie stanu umysłowego szanownych kolegów jest bliższe rzeczywistości, niż przypuszczasz.

Brat Marcin

Wywiad:

Będę pisał w punktach. Będzie łatwiej zrozumieć.
5. Ile TS ma lat?
6. Skąd bierzecie pomysły na okładki gazety?

11. Ucałowania dla sekretarki. Co robi wieczorem?
Część pytań pominąłem, na pozostałe odpowiadam po kolei:
5. Niecałe dwa. Jesteśmy na etapie samodzielnego chodzenia, mówimy Tata, Mama, Baba i słowo kończące się na upa - nie wiadomo które. Mamy kiepską dykcję.
6. Nie mamy żadnych. Jak tak dalej pójdzie, zaczniemy wydawać TS bez okładki.
11. W ramach zmian w zespole redakcyjnym Sekretarka odeszła w siną dal, jej rolę obecnie pełni żona (POWSTAŃ) Naczelnego (SPOCZNIJ). Nie ma jak się dowiedzieć co robi wieczorem, bo (POWSTAŃ) Naczelny (SPOCZNIJ) nie ma telefonu.

Kopalny

Kłopoty z uświadomieniem:
Raz, gdy zapytałem [w kiosku] o Top Secret, dostałem gazetę na okładce której była pani z dużym biustem! Chyba za krótko żyję, bo nie wiem, czy "Sex" ma coś wspólnego z "Secret".

Fuj, takie rzeczy.

Brat Marcin

Spoko na rybach. Dla małolatów tam gdzie zaczynają się tajemnice, tam pewnie jest jakiś seks, potem jest odwrotnie - ciekawe rzeczy zaczynają się dopiero po zakończeniu seksu. Czy mógłbyś mi przysłać tę gazetę za zaliczeniem pocztowym?

Kopalny

Byłoby wspaniale, gdyby nie jedna zaszłość z minionych, 8-mio bitowych czasów. Nadal zdarzają się (i to nierzadko) opisy typu: "... weź sakiewkę i ubierz się. W ogrodzie porozmawiaj z żoną i weź różę." Przecież to doprowadza ludzi do szału. Każdy może sam pomachać joystickiem lub pojeździć myszą aby dojść do celu.
Żeby to była prawda, że każdy może sam, to TS nie byłby potrzebny. Co trzeci list od czytelników zawiera pytania "a jak można przejść drugą komnatę siudmego levelu czwartej edycji kasetowej wersji Barbariana MCML?" (pisownia oryginału). Jeśli ludzie mają kłopoty, musimy im pomagać, w końcu lepiej żeby zostali uświadomieni w kulturalny sposób i bezstresowo, niż w piwnicy przez starszą koleżankę (lub kolegę).

Kopalny

OPR:
Dlaczego przy grach F-14 TOMCAT, BISMARCK, VECTRON, FRIDAY THE 13TH, SHADOW OF THE BEAST I nie ma zaznaczone na jakie komputery gry te są dostępne?
Dlaczego nie są podpisane niektóre fotografie, np. TS 4 str. 15 - FIGHT NIGHT, str. 29 - NAVY MOVES?
Każdy numer TS jest od poprzedniego albo większy albo mniejszy co uniemożliwia zszycie ich w jedną księgę.
Wszystko prawda, a wynika to z wrodzonego lenistwa zepsołu udającego, że redaguje TS. Jeżeli Kopalny nie zapije, Brat Marcin nie pójdzie się modlić, Prof. Dżemik nie ma wykładu a Naczelny nie ma akurat niczego ważniejszego na głowie, numer powienien być Tip-Top. Zwykle nie jest, nie mamy nic na swoje usprawiedliwienie, niniejszym posypujemy głowy popiołem i obiecujemy kolejną poprawę. Rozmiary TS zmieniają się z dnia na dzień w sposób, którego nie jesteśmy w stanie opanować. Istnieje poważne ryzyko, że następny numer będzie miał format A2 i to LANDSCAPE.

Zepsół

RETRO

Odpowiadając na listy Czytelników, rozpoczynamy sprzedaż wysyłkową archiwalnych numerów pism wydawanych przez Spółdzielnię "Bajtek", na następujących zasadach:
1. należy wpłacić na konto Spółdzielni: BANK AGROBANK, Numer konta 470005-1834-131 ul. Grochowska 262, 04-398 Warszawa odpowiednią sumę pieniędzy według załączonego cennika, powiększoną o koszty wysyłki, wynoszące odpowiednio dla:
- jednego numeru - 2000 zł,
- dwóch numerów - 2500 zł,
- od trzech do pięciu numerów - 3000 zł,
- czterech i więcej numerów - 5000 zł.
2. dowód wpłaty lub jego kserokopię wraz z dokładną listą zamawianych czasopism należy przesłać na niżej podany adres, z dopiskiem na kopercie "RETRO".
Spółdzielnia "Bajtek"
ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa
Wysłanie czasopism nastąpi zaraz po otrzymaniu zamówienia.

Bajtek

7 5000 zł		1 7600 zł	7 10000 zł	1 10000 zł
	3/4 5000 zł	2 7600 zł	8 10000 zł	2 10000 zł
		3 7600 zł	9 10000 zł	3 10000 zł
10 5000 zł		4 7600 zł	10 10000 zł	4 10000 zł
11 5000 zł	9/10 5000 zł		11 10000 zł	5 10000 zł
	11/12 5000 zł	6 10000 zł	12 10000 zł	

TOP SECRET

	7 9000 zł
	8 9000 zł
	9 9000 zł
4 7200 zł	
6 9000 zł	

MOJE ATARI

	7 8000 zł
2 5000 zł	
3 6000 zł	
4 6000 zł	
5 8000 zł	
6 8000 zł	

C&A

1 10000 zł
2 10000 zł
3 10000 zł
4 10000 zł
5 10000 zł

???

3D GRAND PRIX	2
AQUA SQUAD	1
AUF WIEDERSEHEN MONTY	1
BASIL	7
BEDLAM	1
BUGGA BOY	1
CHICAGO 30's	1
COBRA FORCE	1
CYBERNOID	2
DESOLATOR	2
EGGHEAD	1
GAME OVER II	2
GEMINI WING	1
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	2
IRON SOLDIER	1
KINGS OF THE BEACH	2
KOSMOS	1
LAST STARFIGHTER, THE	7
LED STORM	1
LIVINGSTONE	2
LODE RUNNER	6
MERCENARY	2
MONTY MOLE	2
MUGSY	2
NEW ZEALAND STORY	1
NINJA MASSACRE	2
NONTERRAQUEOUS	1
PASSING SHOT	1
POWER AT SEA	1
RAMBO II	6
RENEGADE III	1
REPTONMANIA	1
ROLLING THUNDER	2
SABOTEUR 2	1
SANXION	1
SARAKON	9
SCROLL OF ABADON	4
SHANGHAI WARRIORS	1
SKATE CRAZY	2
SKATEBALL	1
SPHERICAL	2
SPY HUNTER	1
STAR FARCE	1
STAR WARS	1
STRIDER	2
SUPERKID	1
TARGET RENAGADE	1
TASK FORCE	1
TEST DRIVE	3
THE THREE MUSKETEERS	1
TRANTOR	1
ULTIMA III	6
VIXEN	1
WHERE TIME STOOD STILL	2

ALL

UP PERSICOPE	9
WAR IN MIDDLE EARTH	9

AMIGA

A.P.B.	8
AFTER THE WAR	6, 8
AFTERBURNER	8
AIRBORNE RANGER	6
APPRENTICE	8
ARKANOID	8
ARKANOID II (REVENGE OF DOH)	7, 8
ASTERIX	7
BACK TO THE FUTURE III	9
BARBARIAN	7, 8
BARD'S TALE, THE	9
BATMAN THE MOVIE	3, 6, 8
BATTLE SQUADRON	6, 8
BEACH VOLLEY	6
BEACH VOLLEYBALL	8
BETTER DEAD THEN ALIEN	8
BRAT	9
CABAL	3, 8
CAPONE	8
CARRIER COMMAND	8
CHASE H.Q.	5, 8
CLOWN'O MANIA	8
CONTINENTAL CIRCUS	8
CYBERNOID	8
CYBERNOID II	8
DATASTONE	8
DEFENDER OF THE CROWN	7, 8
DENAIRS	8
DOGS OF WAR	8
DRAGON SCAPE	8
DRAGON SPIRIT	8
DRAGON'S LAIR	6, 8
DRAGON'S LAIR II	9
DRAKHEN	8
DYNAMITE DUX	8
DYNASTY WARS	6, 8
DYTER 07	7
ELIMINATOR	9
EXOLON	8
EYE OF HORUS	8
F-29 RETALIATOR	8
F/A-18 INTERCEPTOR	8
FALCON	8
FIGHTER BOMBER	3, 5, 6, 8
FLOOD	6
FLYING SHARK	8
FORGOTTEN WORLDS	8
FUSION	8
GEMINI WING	8
GHOST'N'GOBLINS	9
GHOULS'N'GHOSTS	8
GOLDRUNNER	8
GREMLINS II	8
HARD DRIVIN'	8
HAWKEYE	8
HELTER SKELTER	8
HIGHWAY PATROL	6
HOLLYWOOD POKER	9
HOLLYWOOD POKER PRO	8
HOSTAGES	5
HYBRIS	8
IK+	8
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (action)	6
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	8
INT. KARATE +	3
INTERPHASE	8
IVANHOE	6
JUMPING JACK'SON	6, 8
KARATE KID II	8
LEGEND OF THE LOST	9
LEISURE SUIT LARRY	8
LEMMINGS	9
LEONARDO	8
LOTUS ESPRIT	9
LOTUS ESPRIT TURBO	9
MAGIC MARBLE	8
MIDNIGHT RESISTANCE	9
MONTHY PYTHON	9
NARCO POLICE	6
NEW ZEALANDS STORY	5, 8
NINJA WARRIORS	8
NITRO	6
NORTH AND SOUTH	5
OPERATION THUNDERBOLT	8, 9
OUTRUN	8
P-47	8
PACLAND	8
PIPELINE	8
PIPEMANIA	8
PLATOON	6, 8
POPULOUS	8
PREDATOR	6
PRINCE OF PERSIA	7
R-TYPE	8
RAINBOW ISLAND	8
RAMBO III	8
RETURN OF THE JEDI	8
RICK DANGEROUS	6, 8
RINGS OF MEDUSA	8
ROADBLASTERS	8
ROBOCOP	3, 8
ROBOCOP II	6
ROTOR	8
SHADOW OF THE BEAST	8
SIMCITY	6, 8
SPACE ACE	8
SPELLBOUND	6
SPHERICAL	8
SPITTIN' IMAGE	8
STARGLIDER	8
STARGLIDER II	8
STORMLORD	6, 8
STORMTROOPER	8
STRIDER	8
STRYX	8
SUPER CARS	8, 9
SUPER CARS II	6
SWITCHBLADE	8
SWORD OF SODAN	8
TEST DRIVE	8
TEST DRIVE II	8
THUNDERBIRDS	8
THUNDERBLADE	8
THUNDERCATS	8
TIME MACHINE	6
TURRICAN	9
UNTOUCHABLES, THE	6
VENUS FLY TRAP	9
VIGILANTE	5
VIKING CHILD, THE	6
WAR ZONE	8
WINGS OF FURY	7, 8
WRATH OF THE DEMON	8
XYBOTS	6
Z-OUT	9

AMSTRAD

BRUCE LEE	6
BUBBLE BOBBLE	6
ENDURO RACE	9
RICHOCHET	3
SABOTEUR I	6
STAIRWAY	3
X-OUT	7

ATARI

AGENT USA	6
ATARI GIRLS	7
AZTEC	4, 6
BARBARIAN	5
BATTLE SHIPS	6
BC's QUEST FOR TIRES	6, 9
BEACH HEAD	4
BLACK LAMP	7
BLINKY'S SCARRY SCHOOL	7, 9
BLUE MAX	6
BOULDER DASH	4
BOUNTY BOB STRIKES BACK	5, 9
CHIMERA	6
CONFLICT IN VIETNAM	9
COUNT DOWN	9
CRYSTAL CASTLES	5, 6
CRYSTAL RAIDER	7
DEFENDER	5
DIAMONDS	4
DRACONUS	3, 4
DROP ZONE	7
EASTERN FRONT	5
EIDOLON, THE	9
F-15 STRIKE EAGLE	7
FIGHT NIGHT	9
FLAK	7
FORT APOCALYPSE	7
FRED	6
GAUNTLET	6
GHOST CHASER	3, 4
GHOSTBUSTERS	5, 7, 9, 6
GUNFRIGHT	6
HACKER	3, 9
HENRY'S HOUSE	3, 4
INFILTRARTOR	7
INT. KARATE +	6
JOE BLADE	7
KENNEDY APROACH	4
KIK START	6
LASER HAWK	4, 5, 6
LASERMANIA	6
LAST STARFIGHTER	5
LIVING DAYLIGHTS, THE (007)	6
LOST PATROL, THE	9
MERCENARY	9
MERCENARY I	3, 6
MINER 2049er	5, 6
MIRAX FORCE	3, 4
MISJA	6
MOON PATROL	9
MózGPROCESOR	7
NATO COMMANDER	3
NEPTUNE DAUGHTER's	6
NEXUS	4
NINJA	4, 6
NINJA COMMANDO	6
NUCLEAR NICK	6
OLIMPIC HYPER	4
OLLIE'S FOLLIE'S	3
ONE MAN AND HIS DROID	9
ONE ON ONE	7
PHARAOH'S COURSE	6, 9
PITFALL 1	6
PRELIMINARY MONTY	7
RAID OVER MOSCOW	6, 9
RAMPAGE	6
REBOUND	6
ROAD RACE	6, 7
ROBBO II	4
ROBOO	3, 6
SILENT SERVICE	6
SPIKY HAROLD	9
SPINDIZZY	6, 9
SPY HUNTER	4
SPY VS SPY	4
STARQUAKE	5, 6, 7
SUBMARINE COMANDER	6
SUPER BOULDER DASH	7
SWAT	7
TECNO NINJA	6
THEATRE EUROPE	6
TIRES	7
TWILIGHT WORLD	6, 9
UNIVERSAL HERO	7, 9
WARHAWK	6
WORLD KARATE CHAMPION	7
ZERO WAR	9
ZORRO I i II	7
ZYBEX	6

ATARI ST

BUBBLE BOBBLE	3
ENDURO RACE	6
FLOOD	3
IMPACT	3
JOURNEY TO THE CENTER OF EARTH	9
KARATE KID III	3
SAVAGE	3
STARQUAKE	3
TEST DRIVE	6

COMMODORE

ACE 2	9
ALIEN B.D.T.	6
ALIENS	9
ALIGATA BLAGGER	7
ANTIRIAD	3
ARKANOID	5
AZTEC	3
BARBARIAN	7
BATTLE SHIPS	9
BEACH VOLLEYBALL	9
BOMB SCARE	9
BOMBUZAL	6, 9
BOULDER DASH	7
BOUNDER	9
BREAKTHRU	6
BRUCE LEE	4
BURNIN RUBBER	4
CABAL	6
CHUBBY CHESTER	9
COMBAT SCHOOL	5
CRAZY GOLF	3
CYBERNOID I	6
CYBERNOID II	6
DALLAS QUEST	9
DANGER FREAK	7
DEJA VU	9
DELIVERANCE	6
DETECTIVE	6
DOUBLE DRAGON	3
DYTER 07	9
EMPIRE STRIKES BACK	9
EQUALIZER	9
EXOLON	4
EXPLODING FIST III	6
F-18 HORNET	5
FIGHTER BOMBER	9
FLIGHT SIMULATOR II	6
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	9
FREDDY HARDEST II	7
G.I.JOE	4
GAME OVER II	9
GHOSTBUSTERS	6
GIANA SISTERS	4, 5, 6, 9
GREAT GIANNA SISTERS, THE	7
GUENIE	7
HENRY'S HOUSE	9
HOBBIT	9
INDIANA JONES AND THE LAST CRUASDE (arcade)	9
ITALY'90	7
JACK THE NIPPER II	5
JOE BLADE	3
KANE	9
KINGS OF THE BEACH	6, 9
KRAKOUT	5, 7, 9
LAST NINJA II, THE	7
LEONARDO	9
MARAUDER	9
MATCH POINT	9
MERMAID MADNESS	9
MICROPROSE SOCCER	4, 5, 6, 7
MIDNIGHT RESISTANCE	7, 9
MINER 2049-er	4
MISSION ELEVATOR	9
MONTEZUMA'S REVENGE	5
MONTY ON THE RUN	6
MR. HELI	9
NINJA MASACRE	7
OLLIE AND LISSA	9
ONE MAN AND HIS DROID	9
ONE ON ONE	3
PHARAON'S CURSE	9
POWER AT SEA	9
RAID OVER MOSCOW	4
RED HEAT	9
ROAD BLASTERS	6
ROBOCOP	6
RUFF'N'READY	9
SAVAGE	6
SCREAMING WINGS	4
SHINOBI	6, 7
SLY SPY	9
SORCERY	7
SPY VS SPY I	7
SUPER MARIO BROBLOS	5
SWIV	9
TEST DRIVE I	7
THUNDERCATS	7
THUNDERHAWK +	6
TIGER MISSION	6, 9
TOLTEKA	6
TRANTOR	6
TRASH MAN	6
TURBO OUTRUN	6
USAGI YOIJIMBO	9
VENOM STRIKES BACK	6
WINGS OF FURY	6
YIE ARE KUNG-FU	6
ZYNAPS	7

IBM

ARKANOID	7
BARBARIAN	9
F-19 STEALTH FIGHTER	9
GRAND PRIX CIRCUIT	3
PRINCE OF PERSIA	9

SPECTRUM

CABAL	5
ALIENS	4
ARKANOID	6
ARKANOID II	4
ARMY MOVES II	6
ATV	4
AVENGER	9
BACK TO SKOOL	4
BLACK MAGIC I	4
BMX FREESTYLE SIMULATOR	6
CAPITAN TRUENO	4
CYBERNOID II	6
DECATHLON I	6
DIZZY IV - TREASURE ISLAND	6
DUMMY RUN	6
EXOLON	4
FREE STYLE BMX SIMULATOR	6
GAME OVER II	6
HYPSIS II	9
IMPACT	9
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	6
INTERNATIONAL KARATE	5
LODE RUNNER	5
MIDNIGHT RESISTANCE	6
NAVY MOVES	5
OMEGA DIMENSION II	9
P-47	6
PING PONG	4, 9
PIPEMANIA	9
PIROMANIA	6
REBEL STAR	3
REX II	9
ROBOCOP	4
ROCKMAN	4
SABOTAGE	3
SANXION THE SPECTRUM REMIX	6
SAVAGE I i II	9
STORM LORD 2.2, 2.3	9
STREET HASSLE	6
TARGET RENEGADE	6
TASK FORCE	6
THE BOGGIT part 1, 2	3
THE INHERITANCE	4
TWIN TURBO V8	6
VINDICATOR	4
ZORRO	5

Scan by Vangis 2007

Alien Breed
Amiga
W drugim levelu (deck two) wpisz dp komputera (intex system) hasła: **ALIENS ARE FAGGOTS** - nieśmiertelność, **PUFFNUTS MODE** - obcy są wolniejsi, **SALMAN RUSHDI PLAYS ALIEN BREED** - bohater staje się niewidzialny, **THE IRAQIS MADE THE WEAPONS** - niespodzianka.
Martinez (nie naczelny)

Another World
Amiga
Kilka kodów - **HICI, CCAL, FLLD, LIBC, EDIL.**
Df0: Brutal, Wojtek Howdun

Back to the future III
Amiga
Kody na przejście poszczególnych leveli - 1. **ROTTEN CHEAT**, 2. **LOUSY CHEAT**, 3. **LOW DOWN CHEAT.**
Hacker MASTER

Barbarian II
Atari ST
Naciśnięcie klawisza T po ukazaniu się planszy z napisem The Replicants daje nieśmiertelność.
Tecumseh

Bomber Bomb
Amiga
Nieśmertelność można uzyskać naciskając klawisz H w czasie gry.
J0hny'91

Car Vup
Amiga
Kody do wpisania w High Score: **R. J. TOONE, WHOOPSIE, WOAARRGGH, ARNIECAR, BUMPER, PUSSYCAT.**
Df0: Brutal

Draconus
Atari
Jeśli wpadłeś do studni z maską bez wcześniejszego otwarcia tajemnego przejścia, stąn po lewej stronie komnaty pyskiem w lewo, nogą na środkowym pikselu i skocz w lewo. Wejdziesz na planszę obok.
???

F-19 Stealth Fighter
IBM
Jeżeli zbrakło ci paliwa lub amunicji, przejdź do wersji treningowej (alt-T) i uzupełnij je (alt-R). Spróbuj także alt-I, J, K, L. Jeszcze raz alt-T przywróci normalny tryb lotu.
GM

Fighter Bomber
IBM
Na tablicy pilotów wprowadź **BUCKAROO**. Możesz uruchomić dowolną misję, lądować nawet na ziemi. Żeby znaleźć się nad celem od razu, naciśnij D.
GM

Fred
Atari
Wystukanie napisu **LIMEK** na planszy tytułowej daje nieskończoną liczbę kamieni.
Sylwek B.

Ghost'n'Goblins
Amiga
W High Score wpisz się jako)! (i kliknij End.
Df0: Brutal

Golden Axe
Amiga
Naciśnij ALT.
Bodzio

Kennedy Aproach
Atari
Uzupełnienie kodów, które kiedyś wypadły z T'N'T - 11 - **VFR**, 12 - **HSI**, 13 - **WCA**, 14 - **MOA**, 15 - **ASR**, 16 - **IAF**.
KiuQ

Lotus Turbo Challenge
Amiga
Kody: **TWILIGHT, PEA SOUP, THE SKIDS, PEACHES, LIVERPOOL, BAGLEY, E BOW, DUX** (niespodzianka!), **TURPENTINE** - czas nie płynie.
J0hny'91, Df0: Brutal, Wojtek Kluba

Mega-lo-Mania
Amiga
Kody do kolejnych epok: **BNYABDUNBHV, COVCPMJVEBL, WKCCHIEUKNL, GATAVRXRONR, WWKDXGPXDBZ, KUUCTOPLGHV, GYJDJHPNFHN, TJLBVSNNIGD.**
Df0: Brutal, Martinez (nie naczelny)

Mega-lo-Mania
Atari ST
Kody do kolejnych epok: **MAJAQCYIWMY, SLIAUCYXXSK, QQIAIYFXXSG, WBIACDYYXSM, UYNAFKFXWVX, YIKATDYMWML, TJLBVSNNIGD.**
RESET

Mirax Force
Atari
Na stronie tytułowej wystarczy wpisać **CPM**, aby uzyskać nieśmiertelność (poprawka do TS 4).
Tecumseh

Navy Moves
Commodore
Po uruchomieniu gry trzeba nacisnąć przycisk na cartridge-u, potem SYS 2064 i jesteś nieśmiertelny.
Piotrek Wiśniewski

P. P. Hammer
Amiga
Wciśnij 1, 2, 3, 4 aby uzyskać wszystkie przedmioty.
???

Predator 2
Amiga
Zatrzymaj grę i wpisz YOU'RE ONE UGLY MOTHERT - daje nieskończoną energię.
Martinez (mie naczelny)

Pulsoid
Commodore
Po uruchomieniu nacisnąć SHIFT LOCK. Gramy normalnie, Fire - następna plansza.
Luczek

Saper
Atari
W czasie gry naciśnięcie START-SELECT-OPTION oraz Fire przenosi do następnej planszy.
Marcin Wiśniewski

Switchblade II
Amiga
Na stronie tytułowej napisz LEVEL, n gdzie n to numer levelu od którego chcesz zacząć grę.
Bodzio

Targhan
IBM
Po naciśnięciu F1.. F9 jesteś neśmiertelny.
???

Toyota Celtica GT Rally
Amiga
Naciśnij w czasie jazdy C, a po dotarciu na metę okaże się, że masz taki jaki czas, jak w momencie jego naciśnięcia.
Bodzio

Xenon
Amiga
Spauzuj grę i napisz RUSSIAN AIR. Od tego momentu naciśnięcie N podczas gry przeniesie cię do następnego levelu.
Bodzio

P.S.
Sprawdzanie, czy jakiś TIPS był już drukowany, może doprowadzić do szału, jeśli nie ma się listy TIPSÓW. My taką mamy - i postanowiliśmy ją udostępnić. Dla każdej gry podajemy numery TS, w których drukowane były cheaty do niej. Nie przysyłajcie ich ponownie, bo szkoda papieru.

SOS

IBM

Grzegorz Guzik, lat 14, ul. Sikorskiego 10, 38-402 Krosno
D 5.25, 3.5, 200, WSZ, MO, SO, OF, OCZ
Grzegorz Schmidt, lat 10, Al. Lipowe 25/7, 58-160 Świebodzice
D 5.25, 3.5, 30, SO, OF, OCZ
Marcin Suchożebrski, lat 16, Powstańców Śl. 4/31, 01-381 W-wa
SVGA, D 5.25, 3.0, 160, ADV, SYM, SPORT, STRAT, NOW, MO, SO, OF, OCZ
Kamil Wojtczak, lat 15, ul. Kusocińskiego 33/3, 44-335 Jastrzębie Z.
D 5.25, 30, SYM, LOG, LAB, SPORT
Radek Sawicki, lat 15, ul. Długa 63, 08-300 Sokołów Podlaski
D 5.25, 3.5, 50, WSZ, SPORT, SO, MO
Konrad Pierzyca, lat 14, 32-002 Węgrzyce Wlk. 72
D 5.25, 20, STRAT, SYM, MO, SO, OF, OCZ

Atari XL/XE

Marek Sikorski, lat 14, ul. Broniewskiego 1/35, 82-500 Kwidzyń
T, AST, 75,STRAT, KUP
Tomasz Cechowski, lat 14, ul. Świerkowa 9/3, 68-100 Żagań
T, BLIZZARD, 500, WSZ, MO. SO, OF, OCZ
Michał Majerski, lat 12, ul. Legionów 2c/17, 41-200 Sosnowiec
T, BLIZZARD, 255, MO
Jarosław Widuch, lat 17, ul. Rusznikarska 9/157, 31-261 Kraków
D 5.25, 170, EKON, PRZYG, SYM, MO, SO, OF, OCZ
Łukasz Kulig, lat 14, ul. Starowiejska 20/19, 34-120 Andrychów
T, 120, STRAT, SYM, LOG, LAB
Sylwek Kosmala, lat 12, ul. Tumidajskiego 8/83, 20-247 Lublin
TURBO AST, 220, SO
Krzysztof Miłota , lat 13, ul. Krzyżkowicka 35, 44-280 Rydułtowy
T, BLIZZARD, 256, ADV, SYM, MO, OF, PROF
Krzysztof Gaździcki, lat 15, ul. Reymonta 13, 44-103 Gliwice
T, BLIZZARD, 310, KLONY, MO
Marcin Muszyc, lat 15, ul. Żabia 12/22, 15-448 Białystok
T, TURBO 2000, 200, MO, SO

Atari ST

Jarosław Smułek, lat 24, ul. Kowalczyka 4/8, 41-800 Zabrze
D 3.5, 200, WSZ, MO, OF, OCZ
Tomek Zadrożny, lat 15, ul. Piękna 37, 08-300 Sokołów Podlaski
D 3.5, 70, WSZ, SPORT

Amiga

Krzysztof Krzeszowski, lat 12, ul. Działkowa 33/2, 59-220 Legnica
D 3.5, 24, WSZ, SO
Piotr Laszczyk, lat 17, Szeligówka 976, 34-511 Kościelisko
D 3.5, 420, ADV, TEKST, SYM, MO, SO, OF, OCZ
Sebastian Leks, lat 15, ul. Witosa 32/26, 40-832 Katowice
D 3.5, 100, PRZYG, SYM, MO, SO, OF
Grzegorz Szalk, lat 19, ul. Turystyczna 61/35, 44-335 Jastrzębie
T, D 3.5, STRAT, PRZYG, MO, OF, OCZ, PROF
Andrzej Szymczyk, lat 17, ul. Kwiatkowskiego 6/52, 03-996 W-wa
D 3.5, 50, SYM, STRAT, SO
Remigiusz Franek, lat 15, ul. Krakowska 34/7, 44-335 Jastrzębie Z
D 3.5, 50, SYM, MO, SO, OF, OCZ

Commodore

Piotr Kiełtyka, lat 14, ul. Robotnicza 113/6, 82-300 Elbląg
T, ABC, ROM, D 5.25, 150, KOS, KOM, DEM, MO, OF
Przemysław Brożek, lat 17, 143gIV/8, 59-255 Tomaszów
T, ABC, 500, SYM, STRAT, ZRĘCZ, PRZYG, MO, SO, OF, OCZ
Adam Deyna, lat 12, ul. Akacjowa 3c/2, 83-110 Tczew
T, ROM, 1000, WSZ, MO, SO, OF, OCZ
Mateusz Dubaj lat 12, ul. Armii Ludowej 4/7, 44-121 Gliwice
T, D 5.25, 859, SPORT, LAB, LOG, SO, OF, OCZ
Marcin Zymek, lat 12, ul. Lorenza 11, 83-240 Lubichowo T, MO, SO
Grzegorz Szalk, lat 19, ul. Turystyczna 61/35, 44-335 Jastrzębie
T, D 5.25, 600, STRAT, PRZYG, MO, OF, OCZ, PROF
Mateusz Kuczewski, lat 14, ul. Nowodworska 33/33, 85-120 Bydgoszcz
T, ABC, ROM, 600, SYM, TEKST, ZRĘCZ, MO.
Artur Lipski, lat 12, ul. Lutyków 18, 70-876 Szczecin
T ROM 250, 100, SYM, SPORT, MO, SO
Sebastian Lenek, lat 17, ul. Dukielska 16, 38-300 Gorlice
T, ROM, ABC, 650, STRAT, SYM, SPORT, MO, SO, OF, OCZ
Grzegorz Mrozek, lat 16, ul. Głowackiego 61, 24-170 Kurów
T, ABC, ROM, 800, SYM, STRAT, ADV, MO, SO, OF, OCZ
Kamil Parachniewicz, 13 lat, ul. Radockiego 60/15, 40-645 Katowice
T, 500, WSZ, SO, OF, OCZ PROF
Sebastian Górski, lat 14, ul. Miła 24/24, 01-047 Warszawa
T, ROM, 400, ARC, LAB, MO, SO, OCZ
Artur Wicik, lat 14, ul. Dworcowa 22b/12, 83-130 Pelplin
T, 250, 255, ZRĘCZ, MO, SO, OCZ

Spectrum

Daniel Drozd, lat 20, ul. Wielkokacka 12/33, 81-611 Gdynia
T, D 5.25, 3.5, 600, WSZ, OF, OCZ
Jarosław Baliński, ul Stary Rynek, 87-100 Toruń
T, D 5.25, 3.0, 850, WSZ, SO, OF, OCZ, PROF



FLYWHEEL 4000

Miłośnicy symulatorów wszelkiego rodzaju wiedzą dobrze, że joystick jest w tych grach niezbędny. Tym razem producent pomyślał o amatorach lotnictwa - przedstawiony na zdjęciu "wolant" jest przeznaczony dla komputerów PC, na które - jak wiadomo - dobrych symulatorów lotu nie brakuje.
Joystickiem - wolantem bawiłem się przez około miesiąc, używając go zamiast klawiatury i standardowego joysticka. Działanie wolantu wypróbowałem na następujących symulatorach: F-19 Stealth Fighter, F-15 II Strike Eagle, A-10 Tank Killer, Red Baron, MiG-29, SU-25 Stormovik, Flight Simulator III i IV, Chuck Yeager Air Combat, F-16 Falcon. Muszę przyznać, że najlepiej spisywał się on w tych programach, w których nie występowała konieczność gwałtownego manewrowania samolotem.
Konstruktorzy firmy Selectronics pomyśleli tym razem prawie o wszystkim. Joystick jest sprzedawany z przedłużaczem o długości około 1 m, co ułatwia jego instalację. Urządzenie jest wyposażone w przyssawki oraz specjalny uchwyt mocujący joystick na zasadzie imadła.
Rękojeści wolantu są wyposażone w cztery przyciski FIRE. Dwa z nich odpowiadają joystickowi numer 1, za ich pomocą prowadzi się ogień z działka (przycisk czerwony) lub odpala rakiety (przycisk żółty). Dwa przyciski na lewej rękojeści obsługują przyciski joysticka numer 2.
W programach, które zalecają stosowanie dwóch joysticków symulacja drugiego drążka jest prosta. Pod palcami wskazującymi znajdują się dwa pokrętła (niewidoczne na zdjęciu). Zmiana położenia pokrętła umieszczonego na lewej rękojeści powoduje wykonanie ruchu w lewo bądź w prawo drugim joystickiem. Pokrętło na prawej rękojeści symuluje z kolei położenie góra-dół drugiego joysticka.
Każdy joystick przed rozpoczęciem gry trzeba skalibrować. I tu pojawiają się zastrzeżenia do twórców FLYWHEEL 4000, gdyż prawidłowe ustawienie wolantu jest dość kłopotliwe. Dzieje się tak dlatego, że nie zaznaczono punktu centralnego (neutralnego) joysticka. Zwykle program kalibrujący żąda najpierw ustawienia dźwigni w pozycji centralnej; bez jej zaznaczenia nie pozostaje nic innego, jak posłużenie się linijką (albo okiem). Proponuję zatem po zakupie FLYWHEEL 4000 taki znacznik wykonać jak najszybciej samemu. Znacznik ten jest również w stanie ułatwić odnalezienie punktu neutralnego w czasie lotu - to właśnie dlatego miałem kłopoty z wykonywaniem gwałtownych manewrów.
Według mnie FLYWHEEL 4000 jest ciekawą propozycją dla entuzjastów symulatorów lotniczych, przy założeniu, że użytkownik nie jest graczem nerwowym i przelewającym emocje przez joystick na "maszynę". Dobre mocowanie (dwie możliwości), przedłużacz i opcja symulacji drugiego joysticka są mocną stroną tego urządzenia. Wadą jest problem z ustaleniem pozycji neutralnej.

Sidewinder

Dystrybutorem joysticka FLYWHEEL 4000 jest firma Adenek, ul. Mickiewicza 26, Raszyn k/Warszawy.

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Miejsce na znaczek za 1000 zł (pocztowy)

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Miejsce na znaczek za 1000 zł (pocztowy)

Miejsce na korespondencję

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Miejsce na znaczek za 1000 zł (pocztowy)

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Wydawnictwo BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik | **Opłata**

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Wydawnictwo BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik | **Opłata**

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Wydawnictwo BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik | **Opłata**

podpis przyjmującego

Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Wydawnictwo BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik | *odpis*

podpis przyjmującego

Scan by Vangis 2007

Tytuł / Liczba kolejnych zeszytów	3	6	12	po ile egz.
Bajtek	X	60000	120000	
C&A	30000	60000	X	
TOP SECRET	27000	54000	X	

Wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia "BAJTEK"
Bank "Agrobank S.A."
470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

tu zanotuj, co zamówiłeś

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmienność cen
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt
- Za błędy wynikające z niestarannnego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności
- Prosimy o staranne i wyraźne zakreślenie odpowiednich ilości egzemplarzy

S O S

OFERTA WYMIANY

INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU ______

MAM ____ **GIER**

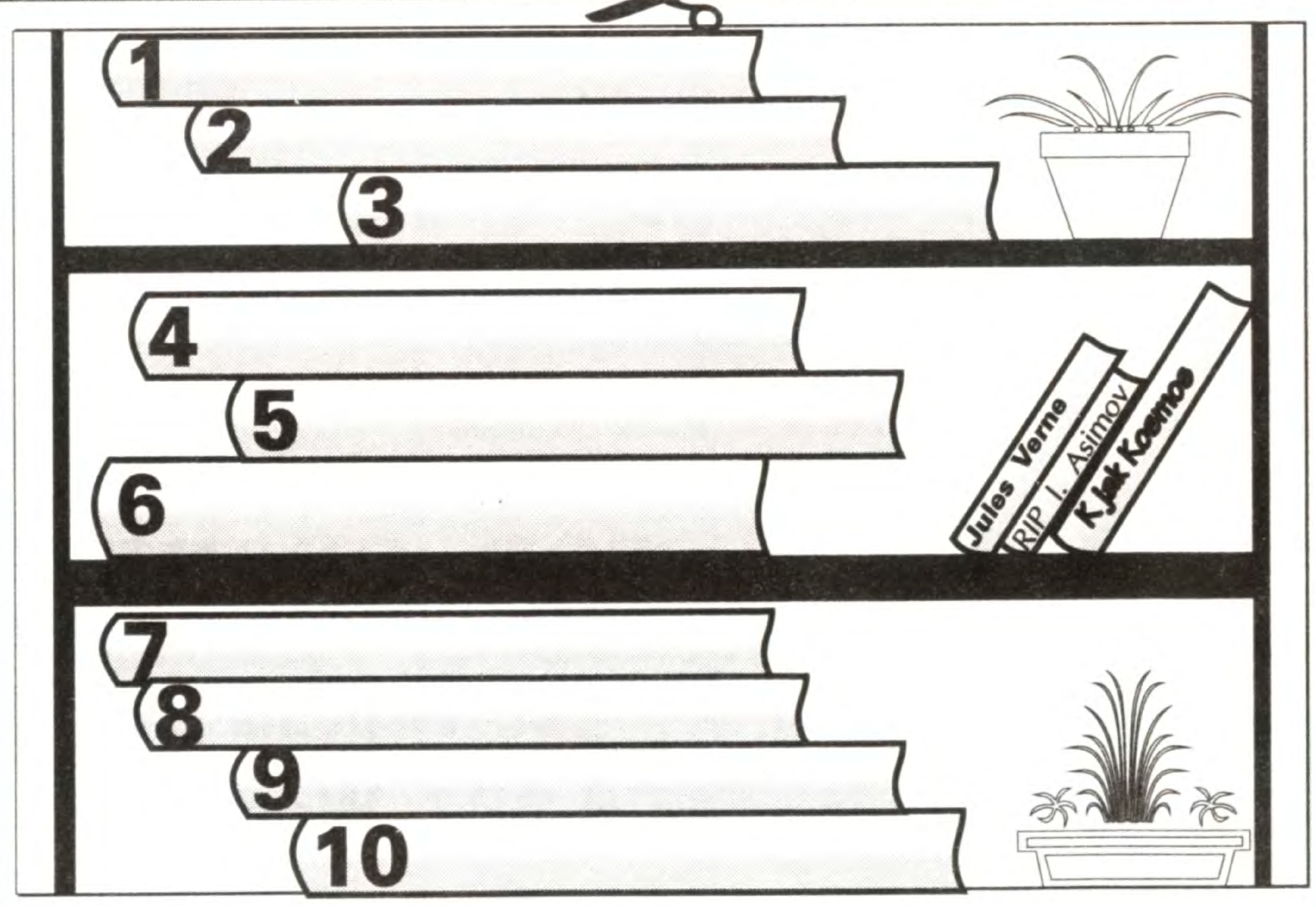
TYP KOMPUTERA ______

OPISY ☐ **MAM** ☐ **SZUKAM**

NOŚNIK ☐ **TAŚMA,TURBO** (JAKIE?) ______ ☐ **DYSK** 3" | 3.5" | 5.25"

☐ **PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF**

WYMIANA DOŚWIADCZEŃ ☐ **OCZEKUJĘ** ☐ **OFERUJĘ**



konkurs SF - KUPON

LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu ....

HITY
1
2
3

SHITY
1
2
3

DEMOSY
1
2
3

UŻYTKI
1
2
3

HIGH SCORE

OLIMPIADY I WYŚCIGI

PSEUDO:



HIGH SCORE

1942	125500	Timex	Tomasz Nowicki
1943	5230	c64	Maciej Wiśniewski
A-10 Tank Killer	79628	IBM	Stanley
Ace I	33670	c64	Artur Lipski
Ace I	41280	c64	Przemysław Brożek
Ace of Aces	75500	c64	Creator
Ace of Aces	24240	xl	Tomasz Cechowski
Action Biker	229934	c64	Tomasz Woźniczka
Action Fighter	47120	c64	Model
Adv. Pinball Simulat	97255	c64	Marek Szczerkowski
After Burner	10428330	cpc	Kuba Gajewski
Agony	179290	amiga	Luke'
Ant Eater	31778	xe	Jarosław Jakubowski
Apidya	49550	amiga	Karol Suszyński
Arkanoid II	455650	amiga	Bartosz Nitoń
Arkanoid III	557380	c64	Piotr Próchniak
Asterix	62100	c64	Jola
Bandits	43260	c64	Maciej Wiśniewski
Beach Head II	369500	xl	Mr. Kuryło
Beach Head II	1227400	c64, lev 3	Marek Szczerkowski
Blast Ball	256350	c64	Jarek Pyzel
Blip	1080	xe	Tomek Żyłkowski
Blober	77100	c64	Daniel Górski
Block Out	68350	ibm	Suchy
Blockout	64555	ibm	Stanley
Blue Max	30760	c64	Grzegorz Mrozek
Bomb Jack	41000	ST	Black Ace
Bomb Jack	205000	Timex	Tomasz Nowicki
Bomb Jack II	225000	Timex	Tomasz Nowicki
Boulder Dash III	12478	cpc	Kuba Gajewski
Brat	6273	amiga	Piotr Mikulski
Buggy Boy	97090	c64	Wojtek Szubert
Bulldog	917900	c64	Rafał Kubajka
CD-Man	18710	ibm	Stanley
Chuck Rock	6875	amiga	Karol Korolczuk
Clowns and Baloons	63630	xe	Marcin Wojnicz
Cobra Stallone	201400	c64	Przemysław Brożek
Colorado	100	%, ibm	Grzegorz Guzik
Commando I	3091900	c64	Bartosz Sobański
Commando II	555000	c64	Artur Wicik
Crazy Scooter	6380	xe	Jarosław Jakubowski
Crime Wave	3660000	ibm	Łukasz Żebro
Dizzy Treasure Islan	30500	amiga	Karpańciuch
Donald Duck	60	$	Damian Uba
Donald Duck	62	$, c64	Jarosław Marczuk
Draconus	65000	Timex	Tomasz Nowicki
Dragon's Lair I	15056	c64	Artur Biela
Dragon's Lair II	10068	c64	Artur Biela
Duotris	295700	c64	Maciek Wiśniewski
Duotris	297546	c64	Jarek Pyzel
Eagle Empire	146585	c64	Marcin Gacek
Exolon	130600	zx	Jacek Jaśkowski
F-15 Strike Eagle	86420	ibm	Stanley
F-19 Stealth Fighter	1386	ibm	Stanley
Feud	100	%	Pycia Soft
Final Legacy	718775	xl	Maciej Duraj
Flak	204100	xe	Marcin Wojnicz
Flimbo's Quest	38450	c64c	Sebastian Bzdowski
Flimbo's Quest	60000	amiga	Damian Uba
Flimbo's Quest	42575	c64	Mr Adi
Floyd the Droid	691	xe	Jarosław Jakubowski
Fort Apocalypse	72899	xe	Krzysztof Gaździcki
Future Tanks	20000	amiga	Karpańciuch
Galaga	199710	c64	Omega
Galaxions	29380	c64	Szalu
Galaxy	75200	c64	Szalu
Game Over II	854320	c64	Przemysław Brożek
Getaway	4100	xe	Marcin Wojnicz
Gianna Sisters	99850	c64	Mateusz Dubaj
Gianna Sisters	97138	c64	Tomasz Woźniczka
Golden Axe	118	ibm	Łukasz Żebro
Golden Axe	43	%, amiga	Radosław Rzęsa
Golden Eggcup	79	%, c64	Herr Maniac
Gremlins 2	511549	c64	Karol Gregorczyk
Hans Kloss	73880	xl	Tomasz Cechowski
Harrier Attack	227500	c64	Creator
Henri	119820	xl	Mr. Kuryło
IK+	175400	ste	Artur Różański
IO-Game	302000	c64	Pycia Soft
Ikari Warriors	358000	c64	Artur Ślusarek
Inside	55000	c64	Creator
International Karate	204600	c64	Herr Maniac
Jack the Nipper	68	%	Jacek Jaśkowski
Jet Bike Simulator	8330	c64	Przemyslaw Brożek
Kariera	4700273	DM	Tomek Żyłkowski
Knight Games	37252	c64	Mirosław Henning
Kolony	14775745	xe	Wacek
Kult	226004	xl	Adrian Oleszczuk
Kung-Fu Master	332100	cpc	Kuba Gajewski
Lazy Jones	16830	c64	Artur Wicik
Le Mans	110460	c64	Sebastian Lenek
Legacy II	793200	xe	Tomek Żyłkowski
Los Angeles	385102	xl	Marcin Frydel
Lotus Turbo Esprit	148	st	Black Ace
Mach 3	181017	ibm	Grzegorz Guzik
Madness	4000	c64	Artur Wicik
Mario Bros	14655	c64	Sebastian Lenek
Midnight Resistance	160000	st	Black Ace
Miecze Valdgira	98500	xl	Krzysztof Miłota
Miecze Valdgira	94000	xl	Tomek Żyłkowski
Monte C.Casino	973000	$, c64	Sebastian Lenek
Montezuma's Revenge	397000	c64	Sebastian Bzdawski
Movie Business	41000000	c64	Piotr Trębacz
New Zealand Story	56700	c64	Paweł Motek
Ninja Turtles	18010	amiga	Karpańciuch
Ninja Warriors	31850	c64	Marcin Gacek
Nonexistent	100	%	N.O.Body
Oel	1452307	$, c64	Luke'as
Oil Imperium	585000000	c64	Artur Ślusarek
Oli and Lissa	8111	c64	Rafał Kubajka
Olimpic Sky	315	c64	Sebastian Lenek
Outlaw	76570	c64	Rafał Kubajka
P.P.Hammer	15710	amiga	Arkadiusz Adamski
Pacmania	400580	c64	Mr Adi
Pang	658900	amiga	Prosiaczek
Pang	1012400	(easy)	Robert Głowacz
Pengo	238400	c64	Maciej Wiśniewski
Phantom	260	xe	Jarosław Jakubowski
Pieriestrojka	295700	ibm	Adam Płużyczka
Pinball Dreams	108012741	amiga	Robert Głowacz
Pirates of B.C.	368586	xl	Yamamoto
Pirates!	47000	$, c64	Dżarek z Kajera
Plastron	6960	xe	Jarosław Jakubowski
Polity Poker	1628	$, c64	Damian Uba
Popcorn	212727	386	Halinka Parchimowicz
Power at Sea	5176	c64	Kupa
Poyan	107000	xe	Mieczysław Barczyk
Prehistorik	134920	amiga	Arkadiusz Adamski
Prehistorik	129800	ibm	Łukasz Żebro
Quix	102648 65	xe	Mieczysław Rybarczyk
R-Type	301000	c64	Jola
Rambo III	316000	c64	Marek Weihberg
Red Storm Rising	4700	amiga	Andrzej Szymczyk
Return of Jedi	210140	ste	Artur Różański
Revenge of DOH	71110	c64	Szalu
Rod Land	262550	amiga	Arkadiusz Adamski
Rygar	303600	cpc	Kuba Gajewski
Saboteur	98500	c64	Tom
Samanta Fox Strip Po	715	$, c64	Jarek Pyzel
Saper	33900	xl	Tomek Żyłkowski
Scorpius	628900	c64	Piotr Trębacz
Slamball	1282260	c64	Maciej Gacek
Sly Spy	281400	c64	Bartosz Sobański
Space Rider	450600	xe	Krzychu Kubeczko Bis
Spare Change	137450	xl	Yamamoto
Storm Warrior	91100	c64	Model
Strip Poker	780	$, Suzi	Tomek Żyłkowski
Super Pipeline II	49940	c64	Maciej Wiśniewski
Swat Patrol	102940	xe	Wacek
Switch Blade	24475	amiga	Karol Korolczuk
Tactic	66980	xe	Wacek
Tapper	504200	c64	Tomek Sowa
Terminator II	114000	amiga	Karpańciuch
Terminator II	143901	amiga	Radosław Rzęsa
Test Drive II	578000	c64	Tomasz Trzaska
Tetra Copy	99496	lev 5	Krzysztof Kordecki
Tiger Mission	92470	c64	Grzegorz Mrozek
Time Scanner 1	719500	c64	Model
Tomahawk	2500	c64	Grzegorz Mrozek
Trans Muter	150976	xl	Pycia Soft
Unreal	33820	amiga	Domczak
Uridium	150140	c64	Jola
Usagi Yojimbo	465	c64	Marek Weihberg
Vermeer	171860784	DM	Slayder
War Lords	68	%, ibm	Suchy
War Zone	1147880	amiga	Krzysztof Gajda
Warsaw Tetris, the	14324	xl	Yamamoto
Waste Land	130400	c64	Marcin Gacek
Waste Lands	87300	c64	Paweł Biedrzycki
Whister Brother	444850	XL	Tomasz Cechowski
Wings of Death	476425	amiga	Radosław Rzęsa
Wings of Fury	253000	amiga	Piotr Mikulski
Wizard of War	240700	c64	Marek Szczerkowski
Wolfchild	306500	amiga	Domczak
Xenon II	343230	amiga	Walczuk
Yie Ar Kung-Fu	2342180	cpc	Kuba Gajewski
Zaxon	107350	c64	Rafał Kubajka



HITCH HIKERS'

HITCH HIKERS'
Infocom 85
Amiga Atari ST
PC Here/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

GUIDE TO THE GALAXY

Artur Dent obudził się z potwornym kacem. Lampkę udało mu się zapalić już po trzeciej próbie, co pozwoliło zobaczyć szaleńczo wirujący wokół niego pokój. Wygramolenie się z wyra było trudniejsze niż pobicie Schwarzeneggera i Rambo razem wziętych, zaś podstępne odsuwanie się wszelkich przedmiotów mogących posłużyć za oparcie jeszcze to utrudniało. Jednak duch pokonał oporną materię i Artur zdołał wstać, a co więcej, założyć szlafrok. W kieszeni (Dzięki ci Boże!) znalazł cokolwiek poobtłukiwaną i raczej na pewno przedatowaną tabletkę Gardanu. Pomogło. Pokój przestał wirować a za oknem dało się ujrzeć coś wrednie żółtego.

Drugie spojrzenie ujawniło, że jest to spychacz marki "Caterpillar" jadący w celu zburzenia ukochanej rudery stanowiącej dom Artura. Jedynym sposobem uniknięcia likwidacji walącej się chałupy było zatrzymanie spychacza, Artur zrobił więc jedyną sensowną rzecz: położył się w błocie przed nadjeżdżającym spychaczem i krzyknął "Po moim trupie! ". Na szczęście spychacz miał sprawne hamulce...

Wkrótce zjawił się Ford Prefect, jeden z niewielu przyjaciół Artura, który wbrew temu co mówił, pochodził ze zniszczonej planety w okolicy Betelgeuse, nie zaś z Guilford pod Londynem. Dowiedział się bowiem, że do Ziemi zbliża się flota budowlana Vogonów, w celu oczyszczenia przestrzeni pod trasę szybkiego ruchu. Vogoni nie mieli zamiaru przejmować się tym, że Ziemia jest zamieszkana - płacono im za pracę a nie za myślenie (do którego i tak nie są oni zdolni).

Na szczęście (niektórych) Ford wiedział jak załapać się na pasażera na gapę na jeden ze statków tej nieprzyjemnej floty. W końcu, podróżował galaktycznym autostopem od chwili ucieczki ze szkoły. Ponieważ zaś lubił Artura, postanowił zabrać go ze sobą...

I tak się zaczyna przygoda Artura Denta. Spotka podczas niej Zaphoda Beeblebroxa, prezydenta galaktyki jakże podobnego do naszego krajowego elektryka, Trillian - dziewczynę, którą chciał kiedyś poderwać (spławiła go), Marvina, czyli genialnego robota z zestawem kompleksów wystarczającym dla wszystkich mieszkańców wszechświata i kilka innych, nie mniej ekscentrycznych osób.

Łatwo się domyślić, że w jego roli wystąpisz TY. Podczas gry na pewno połamiesz sobie głowę (bez gipsu się nie obejdzie), wyrwiesz sobie resztę włosów a może nawet dostaniesz szału i trafisz do Ośrodka Rehabilitacji Graczy Komputerowych.

Popularne filmy i książki często stają się podstawą scenariusza do gry. Ich sława zapewnia zaś zainteresowanie klientów. Tytuły takie jak "Lord of the Rings", "Hobbit" czy "Sherlock Holmes" to doskonałe przykłady.

Moją ulubioną przeróbką książki na grę jest właśnie "Hitch-Hikers' Guide to the Galaxy" (polskie wydanie nielegalne pt. "Autostopem przez galaktykę"). Książka ta jest w Polsce praktycznie nieznana (nakład wyniósł aż 100 egz.), w Anglii była (a jej dalsze części nadal są) bestsellerem.

Gra odziedziczyła po książce podstawowy pomysł i atmosferę. Jest tak samo jak oryginał pełna typowo angielskiego humoru i wyjątkowo przewrotnych zagadek.

Trochę denerwujący jest kompletny brak grafiki i dźwięku - jest to czysta tekstówka. Nic zresztą dziwnego, powstała w 1985... Za te drobne braki odpłaca wyjątkową "inteligencją" - na poziomie opisanej w "Bajtku" gry "Demon's Tomb".

Cóż, nobody's perfect i nie zawsze mamy naraz extra grafikę, super muzykę i genialny scenariusz. Efekty i bajery nie są jednak najważniejsze, szczególnie gdy gra nadrabia to pomysłami w innych dziedzinach.

Dobrze znających angielski zapraszam do gry. Jeśli nie będziecie już zupełnie wiedzieć co zrobić, zróbcie coś całkowicie szalonego. Powinno pomóc.

Marvin

PS. Uwaga dla pececiarzy: w wersji plikowej musicie mieć zainstalowany driver ANSI. SYS, bez tego gra się rąbie. Wersja całodyskowa działa bez tego.

KRET



Są różne rodzaje gier komputerowych. Po pierwsze są takie, w których zasadniczą rolę odgrywa refleks i instynkt zabójcy. Po drugie są takie, w których wykazać się trzeba umiejętnością logicznego myślenia. Po trzecie wreszcie są takie, w których potrzebne jest jedno i drugie. Dwa koronne przykłady z tej dziedziny to Tetris i Blockout, ale na nich lista się nie kończy.

Są różne rodzaje legalnych kopii gier komputerowych. Po pierwsze są takie, za które trzeba słono płacić. Po drugie są takie, które można mieć za darmo.

Tutaj pojawia się KRET, wymagający trochę myślenia, trochę refleksu i nie wymagający obfitych zapasów gotówki. Takie małe, shareware-owe zwierzątko, wymyślone przez dwóch śląskich programistów. Kret mieszka w piwnicy i żywi się obsypującym gruzem (dziwna dieta, jak na kreta!) Problem polega na tym, że gruz może kreta przygnieść. Zjedzenie każdej cegły oznacza obsunięcie się wszystkich tych kawałków gruzu, które były na niej oparte. Żeby było jeszcze trudniej, gruz wciąż się sypie z góry, a niektóre jego kawałki nie wytrzymują obciążenia i same się rozsypują w proch. Biada wtedy kretowi, jeśli nie zdąży na czas odskoczyć. Zostanie z niego jedynie mokra plama! Oczywiście gruz sypie się coraz szybciej, aż w końu mlask - i po wszystkim.

Brat Marcin

Kret
Baka. Buras
91
Amiga Atari ST
PC Here/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

URAN, który dotychczas stanowił podporę Top Secretu w POKE-rze, popełnił szaleństwo - sprzedał wszystko co miał, zastawił buty, kupił Amigę. Wszystkiego najlepszego na nowej drodze życia życzy nieutulony w żalu zespół Top Secretu! Na odchodnym URAN się odgrażał, że za jakiś czas zacznie przysyłać swoje propozycje grzebania w Amigowych heksadecymaliach i innych. Wprawdzie na razie listów ni widu, ni słychu, mamy jednak w zapasie napisany przez niego krótki poradnik włamywacza na C64:

1. Najczęściej liczba "żyć" (nie mylić z "życi") ustalana jest według schematu:

LDA #$X ; X - liczba żyć
STA $N ; N - numer komórki pamięci

Dość często jest też stosowany wariant z niejawnym ustaleniem wartości X (metody "Commando" i "Atlantis" - patrz Komputer 5/90).

2. Licznik błędów jest najczęściej obsługiwany rozkazem DEC $N, rzadziej SBC #$M (przważnie M=01), bardzo rzadko INC $N lub ADC #$M i sporadycznie przez DEY, DEX, INY, INX.

3. Liczniki zawarte w programie (czas, amunicja, paliwo itd.) a liczące w układzie dziesiętnym z reguły poprzedzone są rozkazem SED ($F8).

4. Obsługę licznika błędów lub energii przez rozkazy indeksowane spotyka się niezwykle rzadko.

5. Jeżeli na ekranie widać skutki działania licznika błędów, to MUSI być on umieszczony w programie. Co jeden ukrył, drugi może znaleźć. Cierpliwości!

6. Jeżeli nie możemy odszukać licznika błędów, to praktycznie jedyną drogą prowadzącą do celu jest żmudne "wyłączanie" podprogramów. Pominięcie choćby jednego rozgałęzienia programu może zniweczyć całą wykonaną pracę!

7. Użyte powyżej słowa najczęściej, z reguły, przeważnie, rzadko, świadczą o statystycznych tendencjach, ponieważ nie istnieje uniwersalna metoda odszukiwania licznika błędów. Nic nie zastąpi logicznego myślenia wspartego intuicją i rutyną.

Tyle URAN. Miejmy nadzieję, że jeszcze się do nas odezwie. Póki co będziemy się starali korzystać z tego, co nadchodzi w listach. Ot choćby takie propozycje (na PC-eta), nadesłane przez Badgera z Warszawy:

XENON 2 (firma Megablast):

Aby uzyskać nieśmiertelność, należy za pomocą edytora zawartość plików (np. Diskedit z Norton Utilities) zmienić plik XENON.EXE w następujący sposób:

położenie bajtu w pliku	stara wartość	nowa wartość
4468h	29h	OBh
446Ch	06h	COh
446Dh	86h	90h
446Eh	91h	90h

GOLDEN AXE (SEGA)

Aby uzyskać znaczne (6 do 12 razy) zwiększenie odporności na ciosy przeciwników, należy zmienić w pliku AXE. DAT ciąg 8Ah, C1h, B4h, 04h, F6h, E4h na 90h, 90h, 90h, 90h, B0h, 7Eh.

SIX ★ GUN ★ SHOOTOUT ★



Nazywali go Ślimakiem, wśród czerwonoskórych zyskał miano Wściekłego Psa. W przeciwieństwie do tego co mogły świadczyć o nim przezwiska nie był ani powolny ani szalony. Od kilku lat nie było nikogo szybciej strzelającego od niego. Joe został obrany szeryfem zaraz po tym, jak posłał do wszystkich diabłów bandę Maloney-a. W jakiś czas potem na biurku Joego wylądowała kartka z nieudolnie nagryzmolonymi kulfonami i mnóstwem błędów:

... JEŚLI NIE MA W TOBIE THUZLIWEGO KOJOTA TO PRZEKONAJMY SIĘ KTO JEST SZYBSZY. JUTRO W POŁÓDNIE POD SIEDZONCYM LAMPARTEM.

CZERWONY KAKTÓS

Było jasne, że ktoś określający się mianem kaktusa, w dodatku czerwonego, miał źle poukładane pod sufitem. Mógł to być płatny morderca sprowadzonym w jakiś sposób przez skunksa Maloney-a. Jeżeli Joe nie przystałby na wyzwanie, ten bandzior mógłby zagrozić mieszkańcom. Właśnie w ten sposób Joe znalazł się pod skałą zwaną przez Komanczów Siedzącym Lampartem.

Oto Czerwony Kaktus w całej swej okazałości. Szeryf stanął w odległości 100 stóp od przeciwnika.

- Paskudny dziś upał - przemknęło mu się przez myśl. Jego ręka powędrowała w stronę 6-strzałowego colta. Teraz rozstrzygnie się wszystko.

Kto zwycięży?

To zależy od Ciebie od chwili, w której wczytasz grę SIX GUN SHOOTOUT.

SIX GUN SHOOTOUT jest grą symulującą potyczki z Dzikiego Zachodu z okresu 1850-1890. Wśród 10 gotowych scenariuszy znajdują się pojedynki, napady na banki, walki z indianami i bandami rewolwerowców, ucieczki z więzień. Ponadto grający może dowolnie zmieniać nazwiska i cechy osobowości postaci biorących udział w aktualnej grze. Możliwa jest także gra dla dwóch graczy, jednak jest ona znacznie mniej atrakcyjna niż pojedynek z komputerem.

Zaczynasz od ustawienia różnych opcji i rozdzielenia sprzętu między swoich ludzi. Po zakończeniu obdzielania ludzi można sobie obejrzeć wyposażenie każdego z członków Twojej grupy oraz grupy przeciwnika.

Każda tura podzielona jest na pięć części (segmentów). Po wykonaniu jednego segmentu kończy się Twoja tura i ruch wykonuje przeciwnik. Podczas trwania każdej części, postać może się poruszyć tylko wówczas, gdy jej szybkość jest większa bądź równa numerowi segmentu. Analogicznie jest z bronią: postać może jej użyć dopiero w takim segmencie, którego numer jest mniejszy bądź równy szybkości dobywania broni u danego bohatera. Na przykład, postać o szybkości dobywania broni = 5 i szybkości poruszania się = 3 może strzelać podczas każdego segmentu, lecz poruszać się może dopiero od 3 segmentu. Szybkostrzelność uzależniona jest również od stanu ramienia rewolwerowca.

Ludzie walczący po obu stronach mogą być uzbrojeni w różną broń od noża po dubeltówkę. Trzeba pamiętać, że niektóre z rodzajów broni palnej wymagają ponownego zarepetowania po strzale, co wpływa na szybkość danej postaci. Gdy wydasz polecenie strzału, na ekranie pojawi się kursor celowniczy ponad strzelającą postacią. Aby trafić w cel należy nakierować na niego kursor i nacisnąć spust (klawisz 9).

Podczas gry postacie narażone są na otrzymanie mniej lub bardziej znaczących ran. Drobne rany zabierają od 1 do 3 punktów sprawności, poważniejsze od 5 do 11.

Do walki wręcz dojść może dopiero wówczas, gdy obie walczące postacie znajdują się obok siebie.

W skład gry SIX GUN SHOOTOUT wchodzi dziesięć gotowych scenariuszy. Niektóre z nich zostały wyjęte z kart historii inne z kolei zostały skopiowanie ze sławnych i popularnych westernów. Oto one:

Scenariusz C - Strzelanina w corralu O. K. Słynny pojedynek pomiędzy klanami Earpów z Doc Hollidayem, a Claytonami i McLowerymi.

Scenariusz D - Dobry, zły i brzydki. Na podstawie głośnego filmu z Clintem Eastwoodem. Blondie wraz z przyjacielem muszą odeprzeć atak bandy Angela Eyesa.

Scenariusz E - *Rio Bravo*.

Scenariusz F - Strzelaniana w Stinking Spring. Gang Billego Kida odpiera atak sił Pata Garreta.

Scenariusz G - Bitwa o Ingalis. Gang Daltona osaczony przez oddział szeryfów.

Scenariusz H - Wpadka Daltonów. Nie ma nic gorszego niż rozwścieczony i uzbrojony tłum czekający na złodziei rabujących bank.

Scenariusz I - Siedmiu wspaniałych. Tego tytułu chyba nie trzeba wyjaśniać.

Scenariusz J - Zmora z Northfield. Jessie James i jego brat Frank oraz Cole Young natykają się na uzbrojonych mężczyzn gotowych bronić swojego miasta.

Scenariusz K - Zemsta jest słodka. Czasami zdarza się, że towarzysze powieszonego bandyty powracają aby wziąć odwet na szeryfie, który się przyczynił do ukarania tamtego.

Scenariusz L - Napad indian.

Naturalnie jest możliwość utworzenia własnych scenariuszy. Po każdej skończonej turze, komputer pyta się gracza czy chce zapisać stan gry.

PLis

komendy ruchu:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 - przesuwają postać w żądanym kierunku

E - wyprostowanie się danej postaci

K - klęknięcie danej postaci

P - powoduje czołganie się danej postaci

komendy ogniowe:

R - gotowość broni lub jej zmiana

L - ładowanie broni

F - strzał

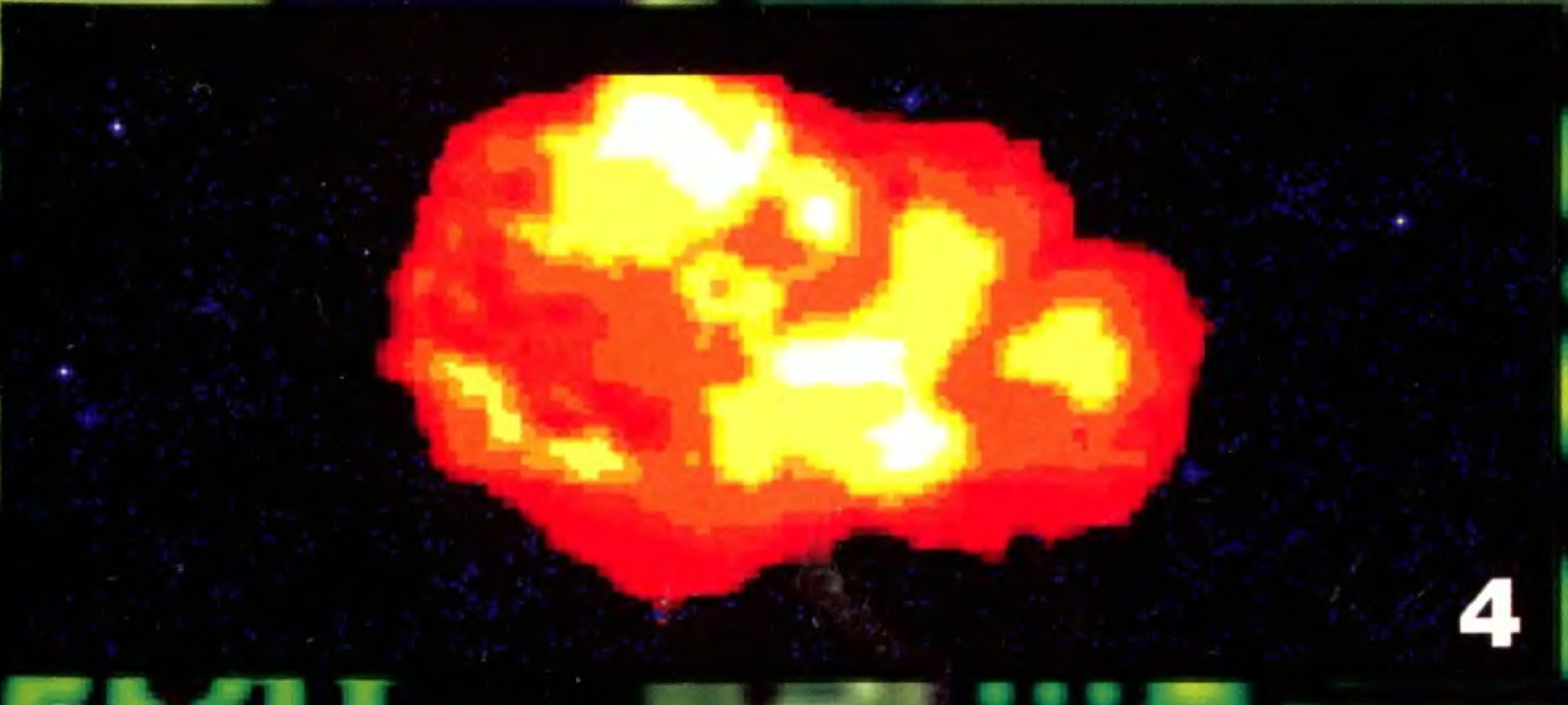
X - wyjście z opcji oddawania strzałów











Bomby i torpedy, które zniszczyły Tiger's Claw, oznaczały również koniec Twojej wspaniale zapowiadającej się kariery pilota myśliwca kosmicznego. Nikt nie chciał uwierzyć w tłumaczenie, że Kilrathi dysponują niewidzialnymi myśliwcami. Admirał Tolwyn powiedział Ci wprost - nie chcę mieć do czynienia z człowiekiem, przez którego ponieśliśmy tak wielkie straty.

Za karę zostałeś zesłany (bo inaczej się tego nie da określić) na stację kosmiczną Carnaevon. Nudne patrole w nudnym obszarze kosmosu i robota papierkowa to raczej nędzne zajęcie dla jednego z najlepszych pilotów jakimi dysponuje Ziemska Flota Kosmiczna. Cóż, takie jest życie.

Jednak sytuacja powoli się zmienia. Kilrathi znowu atakują i to coraz groźniej. Któregoś dnia, podczas zwykłego rutynowego patrolu, spotykasz na swej drodze skrzydło wrogich myśliwców. To początek kolejnej ofensywy, to początek nowej gry - Wing Commander II.

Kilrathi to rasa kotów, walcząca z ziemianami o panowanie nad galaktyką. Jak to bywa w czasie każdej wojny, po obu stronach znajdują się żołnierze, dowódcy i szpiedzy - a przynajmniej z takimi będziesz miał w trakcie gry do czynienia. W bazie Tiger's Claw znajduje się jakiś odszczepieniec, współpracujący z Kilrathi. Może nim być Hobbes - z pochodzenia Kilrathi, walczący po stronie ludzi. Może to jednak być również ktokolwiek inny.

Do Twoich zadań nie należy szukanie szpiegów. Ty tylko musisz latać, strzelać i wykonywać rozkazy. Kiedy wrócisz z misji i spotkasz innych pilotów w kasynie, na pewno opowiedzą Ci, co nowego się zdarzyło. Gra bowiem składa się z dwóch części. Jedna, to latanie i strzelanie. Druga, to film, którego kolejne odcinki możesz oglądać w miarę pomyślnego kończenia kolejnych misji (stan gry można nagrywać).

Gra jest rewelacyjna i odniosła znaczący sukces na rynku. Na zagranie w nią skusił się nawet Niklaus Wirth (twórca Pascala i Moduli-2). Grafikę możecie podziwiać na tej stronie, w dobrą muzykę musicie uwierzyć na słowo. Co istotne, ścieżka dźwiękowa Wing Commander-a to nie tylko muzyka - niektóre postacie gadają na głos. Dzieje się tak podczas wprowadzenia do gry (kilka minut filmu dźwiękowego) i podczas walki (komunikaty nadawane przez radio).

W trakcie kolejnych misji lata się różnymi statkami, poczynając od lekkich myśliwców

Gałkologia:

- **-** - zwolnienie
- **+** - przyspieszenie
- **w** - zmiana rodzaju rakiet
- **g** - zmiana broni
- **l** - system celowniczy ITS (nie we wszystkich statkach), lokowanie rakiety przed odpaleniem
- **j** - skok podprzestrzenny (tylko Broadsword)
- **t** - zmiana celu
- **d** - zniszczenia statku
- **n** - komputer nawigacyjny (spróbuj n, esc)
- **c** - kanał komunikacyjny
- **r** - odtworzenie akcji
- **tab** - dopalacz
- **ctrl-e** - katapultowanie się
- **alt-x** - koniec gry
- **backspace** - zatrzymanie się w miejscu
- **klawisze funkcyjne** - zmiana kierunku widzenia.
- **lewy klawisz myszy** - strzał
- **prawy klawisz myszy** - odpalenie rakiety

1. Książe Thakrath - głównodowodzący floty Kilrathi
2. Zaraz będziemy lądować.
3. Uwaga - asteroidy!
4. Trafiony - zatopiony



(Rapier) kończąc na ciężkiej maszynie (Broadsword), o potężnym polu siłowym, za to stosunkowo mało zwrotnym, co jednak jest rekompencowane potężną siłą ognia. W odróżnieniu bowiem od większości innych maszyn, Broadsword może strzelać w czterech kierunkach, po zmianie fotela (klawisze F2.. F4). Dodatkowym ułatwieniem system ITS, obliczający wyprzedzenie i wyświetlający na szybie kwadracik w który należy celować.

Wszystkie myśliwce dysponują polami siłowymi, zwiększającymi odporność statku na trafienie. Energia kilku pierwszych strzałów jest absorbowana przez pole siłowe, jednak jego odbudowanie wymaga kilkudziesięciu sekund. Jeden ze wskaźników na tablicy rozdzielczej informuje właśnie o stanie pola z każdej strony statku.

Korzystanie z rakiet wymaga zwykle ich naprowadzenia na cel. Jedynym rodzajem rakiet, które tego nie wymagają są Dart-y, jednak ich przydatność jest stosunkowo niewielka - trafiają tylko wtedy, gdy odpala się je z bliska i mogą trafić w cel lecąc prosto. Inne typy rakiet (Pilum i Javelin) muszą najpierw zostać zalokowane w celu, co zajmuje kilka sekund, w ciągu których trzeba utrzymać cel przed dziobem swojego statku.

Myśliwce wyposażone są oprócz rakiet w znacznie częściej wykorzystywaną broń pokładową. Do dyspozycji mamy albo działa elektromagnetyczne (Mas Driven), albo lasery i działa cząsteczkowe (Particle Gun). Najskuteczniejsze są te pierwsze. Strzelanie z samych laserów zwykle nie daje wielkich efektów, za to pozwala na prowadzenie ognia niemal ciągłego.

Oczywiście taka gra nie może być mała - i to jest podstawowa wada Wing Commander-a. Przed zainstalowaniem zajmuje on 10 dyskietek 1. 4 MB, po zainstalowaniu (które trwa kilkadziesiąt minut) ponad 20 MB na twardysku (zależnie od karty graficznej - EGA/VGA, dźwiękowej i instalacji mowy, którą można sobie odpuścić). Nie jest to więc gra na małe komputery - pełne skrzydła rozwija dopiero na 386 z VGA i SoundBlaster-em.

Robaquez





1. Admirał Tolwyn - twój szef. Na szczęście nie bezpośredni.
2. To ty.
3. Powrót z patrolu - trzeba się pochwalić.

WING COMMANDER II
Origin 91

Amiga Atari ST
PC Herc/CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum